

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 48
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
PLAYSTATION 2
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
RED FACTION 2 • 007 NIGHTFIRE
MINORITY REPORT • SUMMONER 2
SOCCER SLAM • WRECKLESS
RALLY FUSION • BMX XXX
PÁNICO NUCLEAR • APE ESCAPE 2
BOUNTY HUNTER • PRIMAL
LOS SIMS • FORMULA ONE 2002
EL PLANETA DEL TESORO...
180
JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡SORTEAMOS 270 REGALOS!
PS2, equipos de audio, juegos, camisetas...
•JUEGOS DE TERROR
RE Online, Clock Tower 3, Galerians 2, Silent Hill 3...
•¡¡REGRESA GOKU!!
Te lo contamos todo sobre Dragon Ball Budokai
•GUÍAS Y SOLUCIONES
Hitman 2, Burnout 2 y Pro Evolution Soccer 2
COMPARATIVA
Mafiosos cara a cara
THE GETAWAY VS. GTA VICE CITY
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº13
Play2 manía
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
El Señor de los Anillos
Las Dos Torres
Movimientos • Enemigos • Extras • Estrategias • Trucos
Guía Doble Coleccionable
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
•Las dos Torres •La Comunidad del Anillo
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 6 EUROS
EN CADA JUEGO QUE COMPRES (PAG.63)
8 424094 800032
00048

ELIJE A LOS MEJORES SOLDADOS











PANTALLAS PS2







- **Armamento de última generación: Prueba las últimas armas y accesorios de las fuerzas especiales.**
- **Más de 25 mapas multijugador en modo cooperativo y adversario.**



SUMARIO [48]

www.hobbypress.es/Playmania

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Sonia Ortega, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2003

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer Verlag

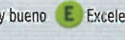
AS

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena.
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas mínimas de calidad.
- 5 **Aprobado.** Cumple sin más.
- 6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- 7 **Notable bajo.** Un juego interesante para los fans del género.
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Sobresaliente y Matrícula de Honor.** ¿Alguna duda?

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

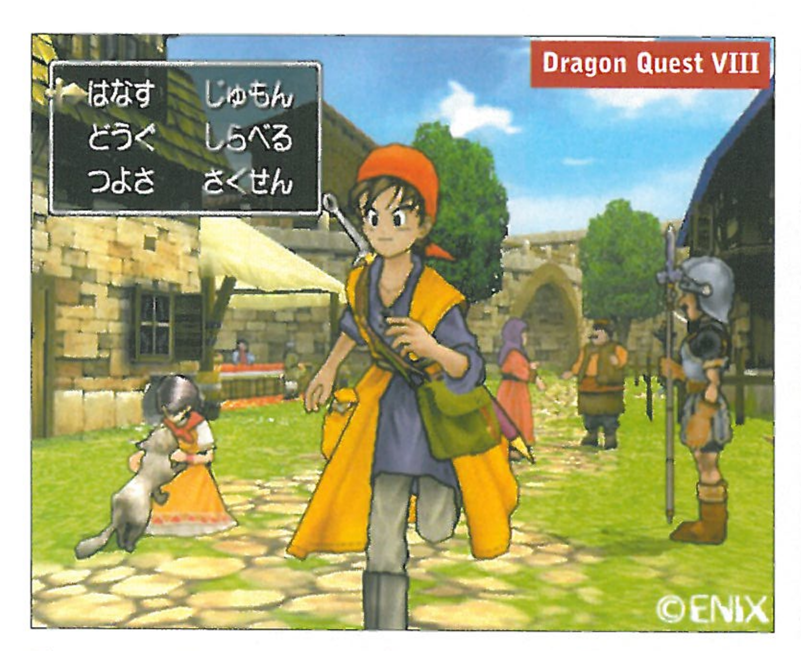

 Muy malo  Malo  Regular  Bueno  Muy bueno  Excelente

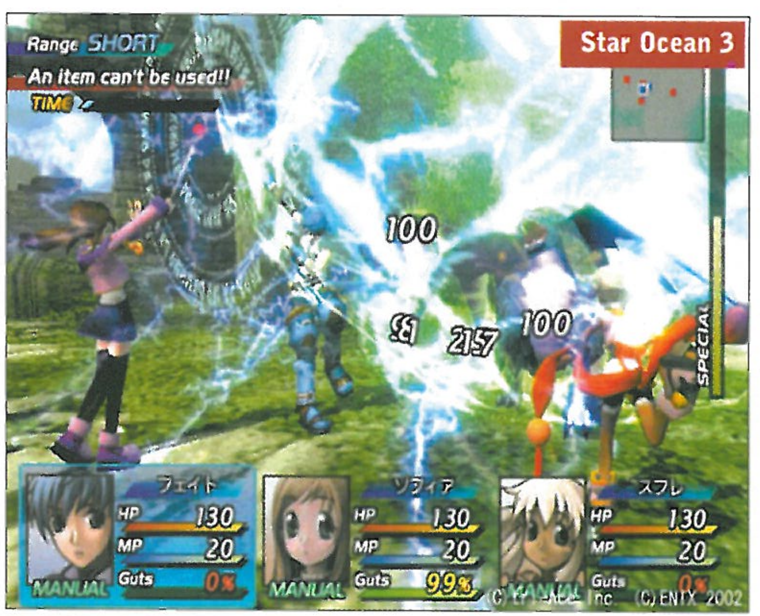
 Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.



EX-MUJER
Todo el mundo necesita
una banda sonora. Grábala.
Con el nuevo Siemens C55 tu ex mujer podrá sonar
como un vampiro, o como cualquier otra cosa.
Porque, gracias a su grabadora incorporada
y a su gran calidad de sonido, podrás grabar
el sonido adecuado para cada persona y
utilizarlo como melodía de llamada.
SIEMENS
0:20/2:45 min
Stop
C 55
C55*
brilla en la
oscuridad
SIEMENS
mobile
www.my-siemens.com





Los dos colosos japoneses del rol se fusionan

SQUARE Y ENIX UNEN FUERZAS

Dos de las compañías de videojuegos más importantes del planeta, responsables de las sagas *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, se han fusionado para convertirse en el grupo más importante de la industria.

En un movimiento táctico sin precedentes en la industria del videojuego, Square y Enix han anunciado que empezarán a funcionar como una única compañía a partir del 1 de abril de 2003. El resultado de la fusión se llamará Square-Enix, y con ella, ambas compañías planean convertirse en el grupo de desarrollo más importante del planeta para el año 2005. El nacimiento de Square-Enix se ha realizado por una sencilla razón: aprovechar mejor las fortalezas de cada casa. De este modo, la fuerte presencia de Square en EE.UU. y Europa será el trampolín perfecto para lanzar los juegos de Enix, que apenas han salido de Japón, mientras que Square "elimina" a su mayor "rival" del mercado japonés y lo pone a su lado como aliado. Lo que está claro es que, con esta fusión, vamos a ver los mejores RPGs de todos los tiempos... y que además llegarán a Europa.



En principio, esta fusión no afectará a los planes de cada compañía. Así, Square pondrá a la venta *FFX-2* y *FFXII* en Japón a lo largo de 2003.



Aunque aquí es casi desconocida, Enix cuenta con algunos de los RPG de más éxito en Japón, como las sagas *Dragon Quest* y *Star Ocean*.



De la fusión ya ha salido un nuevo proyecto: un nuevo juego de rol Online desarrollado por Square, esta vez con la ayuda de Enix ¿Será otro *FF*?



Star Ocean 3 es, ahora mismo, el segundo juego más deseado por los japoneses, por detrás sólo de *Final Fantasy X-2*.

¡YA SOMOS UN MILLÓN!

Sony celebra con un fiestorro el millón de PS2 vendidas en España.

En la filial española de Sony están muy contentos, y no es para menos. En dos años PS2 ha vendido algo más de 1.000.000 de consolas en nuestro país, y además prevén vender otras 400.000 mil durante la campaña navideña. Si los datos vistos así no os impresionan, a lo mejor entendéis mejor el contento de Sony España cuando os digamos que, estas ventas, sitúan a nuestro país como el tercer mercado más importante de Europa tras Inglaterra y Francia, a quien pisamos los talones. Y claro, como la noticia era para celebrarla, Sony montó una fiesta impresionante donde nos reunimos más de 1.000 profesionales del sector, entre periodistas, distribuidores..., que nos unimos a la celebración sin dudarlo. El grupo Mayumaná amenizó una noche que nos sirvió para recordar que PS2 sigue teniendo un brillante futuro por delante ¡Felicidades!



La fiesta también sirvió para adelantar que, durante la campaña navideña, Sony espera vender otras 400.000 consolas más.



El espectacular grupo Mayumaná, especializado en percusión y ritmo, puso el broche de oro a una celebración muy especial.



Cerca de 1.000 profesionales del sector se dieron cita para celebrar el millón de consolas vendidas en España en los últimos dos años.

Los más vendidos PSX (del 1 al 31 de noviembre)

*Lista facilitada por











1	FIFA 2003
2	HARRY POTTER 2
3	PRO EVOLUTION SOCCER 2
4	METAL GEAR SOLID BAND
5	FINAL FANTASY IX
6	DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE
7	FINAL FANTASY VIII
8	DIGIMON RUMBLE ARENA
9	SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO
10	SYPHON FILTER 3

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de noviembre)

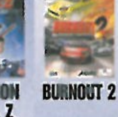
*Lista facilitada por










1	GTA VICE CITY
2	FIFA 2003
3	LAS DOS TORRES
4	PRO EVOLUTION SOCCER 2
5	COLIN MCRAE 3
6	KINGDOM HEARTS
7	DEVIL MAY CRY
8	DRAGON BALL Z BUDOKAI
9	BURNOUT 2
10	GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de noviembre)

*Lista facilitada por














1	TUROK EVOLUTION
2	LAS DOS TORRES
3	COLIN MCRAE 3
4	FIFA 2003
5	BURNOUT 2
6	PRO EVOLUTION SOCCER 2
7	HITMAN 2
8	TEKKEN 4
9	GTA VICE CITY
10	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

¡ESTA PS2 ES DE PELÍCULA!

Un pack para gobernarlos a todos.

Vale, que todavía no tenías claro si comprarte una PS2, pues este nuevo pack de Sony seguro que termina de convencerte. Desde el 5 de diciembre puedes hacerte con la consola, la Versión Extendida de "El Señor de los Anillos" (con 4 discos) y el genial videojuego de acción de Electronic Arts, *Las Dos Torres*, por 309,99 euros. Ahora, que si lo tuyo no es el Anillo Único, acuérdate de que también podrás encontrar a la venta otros packs igual de atractivos, como el de *The Getaway* (consola y juego 289,99 €) o el de *Spider-Man* (consola, película y mando DVD por 309,99).



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Midway resucitará la saga de lucha más brutal en febrero.

Mortal Kombat, una de las sagas con más solera dentro de la lucha, se estrenará en PS2 con un montón de cambios y novedades que van a hacer de esta quinta entrega la mejor de todas. La principal aportación a la saga será su innovador sistema de combate, en el que todos los personajes van a disponer de tres estilos de lucha diferentes, uno con armas blancas y dos basados en los puñetazos y patadas, pudiendo cambiar de estilo durante los combates. Y todo integrado con las señas de identidad de la saga, (el gore y los "Fatalitis"), y con un acabado a la altura de los grandes. Habrá que esperar, eso sí, hasta el 16 de febrero.



Deadly Alliance estrenará un novedoso modo Historia, compuesto por más de 240 combates y cerca de 600 secretos para descubrir.



El juego ya está a la venta en USA. donde ya ha superado el medio millón de copias vendidas, sólo superado por *Vice City*.

VUELVE EL BASKET ESPECTÁCULO

EA Big anuncia *NBA Street 2.*

EA Big está desarrollando *NBA Street 2*, la segunda parte del arcade de baloncesto más espectacular de PS2. Así, volverán los partidos "tres contra tres" pero con un ritmo de juego todavía más rápido y vistoso. Como novedad, en esta ocasión podremos contar con 25 "viejas glorias" de la NBA, como Larry Bird, que se unen a los 150 jugadores disponibles. Llegará, en principio, la próxima primavera.



Nuevos y más "fardones" movimientos, mitos de la NBA como "Magic", Johnson, nuevas canchas... *NBA Street 2* promete ser todo un bombazo.

WARHAMMER EN PRIMERA PERSONA

THQ presenta *Fire Warrior*, basado en el popular Wargame.

THQ va a aprovechar la licencia que posee sobre Warhammer 40.000 para desarrollar un shoot´em up subjetivo para PS2 basado en la tercera edición de este conocido Wargame de mesa de Games Workshop. El protagonista será Kais, un soldado de la raza Tau que debe rescatar al etéreo Ko´vash, secuestrado por las fuerzas imperiales. 16 armas distintas, 17 fases y un modo para 4 jugadores son otras bazas de un juego que llegará el próximo verano.



Fire Warrior tendrá 17 niveles de pura acción.



Tendremos hasta 22 tipos de enemigos para eliminar.

GANADORES PASATIEMPOS

Estos son los ganadores de los 15 juegos de *colin McRae 3* para PS2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de Play2Manía del mes de noviembre.

Jorge Sadín López	Barcelona
Fco. Javier Gómez Gutiérrez	Cádiz
Miguel Martínez Rodríguez	Cantabria
Víctor J. Romero Soto	Córdoba
Enrique Jiménez Laraño	Granada
Mario Benzal	Madrid
José A. Oñoro Campos	Madrid
Ignacio Roco	Madrid
David Arevalillo De La Torre	Madrid
Pedro González Pua	Madrid
Fco. Javier Moreno Ocaña	Málaga
Pablo Herrero Martín	Palencia
Manuel Rodríguez Fernández	Pontevedra
Daniel Gómez Chacón	Toledo
Víctor Ramas	Zaragoza

DESENFUNDA TU MANDO, FORASTERO

Disfruta del salvaje Oeste en tu DVD.

Esto de usar el DVD para jugar además de para ver "pelis" se está poniendo de moda, como demuestra un juego llamado *Mad Dog 2: The Lost Gold* que podrá jugarse tanto en los vídeo DVD normales como en PS2. Se trata de una "película interactiva", más barata que un juego normal, en la que usaremos el mando a distancia del DVD como si fuera un auténtico Colt, para vivir una emocionante aventura en el Oeste recreada con actores reales. ¡¡A ver cuándo llega aquí!!

WAR OF THE MONSTERS

La lucha sigue a 100 metros de altura.

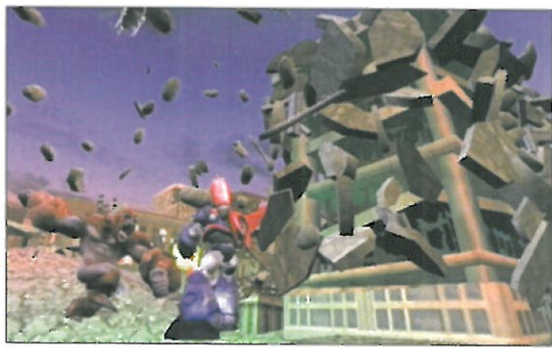
En los años 50, el miedo al poder nuclear puso de moda las películas de mutaciones y monstruitos de tamaño descomunal, un cliché que va a rescatar Sony para su último juego de lucha, *War Of The Monsters*. En él podremos manejar a más de diez monstruitos y robots, en plan King Kong o Mazinger Z, para liarnos a mamporros en unas ciudades muy interactivas, donde podremos destruir edificios o coger autobuses para tirárselos a nuestro rival. Además, cada uno de estos bichejos tendrá ataques especiales, llaves y otros movimientos típicos de los juegos de lucha. Sony espera tenerlo listo para marzo.



En *War O The Monsters* podremos manejar 10 enormes monstruos para emprenderla a golpes contra todo lo que nos encontremos.



War Of The Monsters también presentará unos cuantos modos Multijugador para un total de hasta cuatro "monstruos" simultáneos.



Las ciudades donde se desarrollarán los combates serán muy interactivas, y podremos romper edificios, coger objetos para utilizarlos como armas...

WILD ARMS 3

Ubi lanzará la primera entrega para PS2 del famoso Western-RPG.

Si eres un apasionado de los juegos de rol, te alegrará saber que en enero Ubi Soft va poner a la venta en nuestro país *Wild Arms 3*, un RPG que ya demostró su calidad en PSOne. El juego nos invitará a recorrer un vasto mundo, que mezclará elementos de pura fantasía con otros del Salvaje Oeste, en compañía de 4 héroes. Conservará los elementos característicos de la saga, como un desarrollo aventurero plagado de puzzles, y un look gráfico de dibujo animado.



Wild Arms 3 mezclará la ambientación fantástica típica de los juegos de rol con elementos del Salvaje Oeste.

LO NUEVO DE SEGA

Sega confirma la conversión de *Virtua Fighter 4 Evolution* para PS2.

Desde hace un par de meses, Sega ha puesto en los salones recreativos otra versión de *VF4* con el subtítulo *Evolution*, que tiene como principales novedades un par de luchadores y algunos ajustes. Pues bien, esta versión también saltará a PS2, aderezada con nuevos modos de juego, tales como Quest, en el que tendremos que superar misiones y retos de toda índole. *VF4E* todavía no tiene fecha en Europa.



VF4 Evolution ofrecerá 2 luchadores nuevos y un modo Historia, y debutará en Japón en marzo.

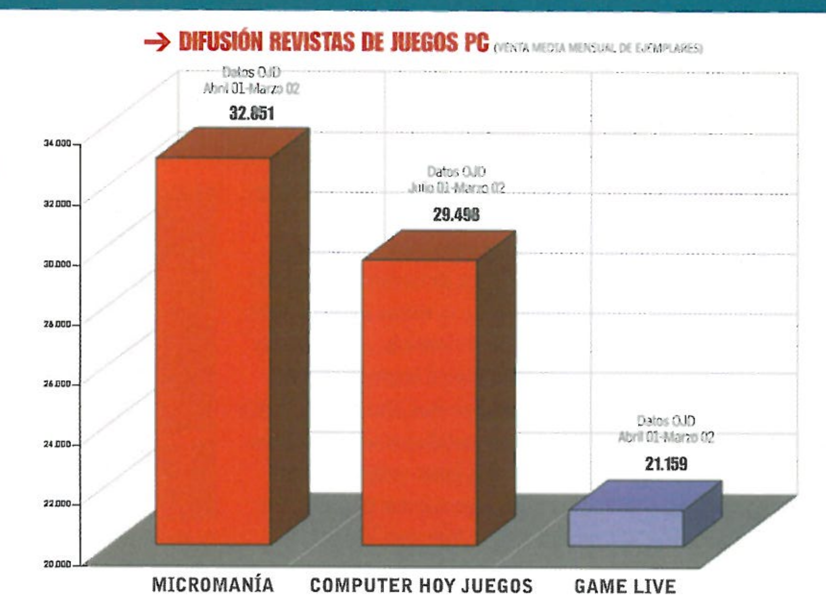
Breves & Fugaces

- Empezamos con los más vendidos en Japón. Este mes copan las listas dos RPGs, *Tales of Destiny 2* de Namco, y *SD Gundam G Generation Neo*, de Bandai.
- **Diciembre ha sido movidito. Square ha dado la nota y ya ha dejado caer que tiene planes para lanzar *FFXI* en los EE.UU. a lo largo de 2003, algo que posibilitaría su salto a Europa.**
- Otros que ya empiezan a hablar de sus próximos proyectos son los chicos de Rockstar, que en una cadena de TV americana han "soltado" que ya están trabajando en las dos siguientes entregas, *GTA4* y *GTA: Sin City*. Del último, se dice que se ambientará en los años 70.
- **Sega tampoco ha parado, y ya ha dicho que eso de títulos exclusivos para ciertas plataformas se va a acabar. De hecho, dentro de poco Sonic se paseará por todas las consolas, incluida PS2. También ha revelado los primeros juegos de la serie Sega Ages, en la que sólo saldrán "remakes" de los clásicos de Sega, entre los que veremos unos rejuvenecidos *Golden Axe*, *Space Harrier*, *Streets Of Rage* o *Last Bronx*, entre otros. Por último, Sega también va a facilitar herramientas de desarrollo a Sony, con las que va a crear juegos Online de manera más sencilla.**
- Una de tele. Sierra está trabajando en un nuevo juego basado en Expediente-X, y que en esta ocasión será un Survival Horror. Estará listo a finales de 2003.
- **Por último, otra sorpresa. Tras la fusión de Square y Enix, los rumores apuntan a que otra de las grandes va a seguir los mismos pasos. Se dice que Capcom está en estos momentos negociando con Konami, Sega y Namco para formalizar una fusión que se anunciará en el plazo de tres semanas...**

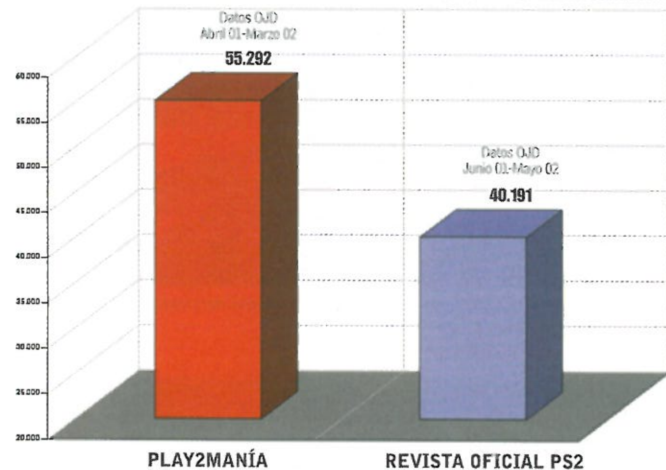
HOBBY PRESS, EDITORIAL LÍDER EN REVISTAS DE VIDEOJUEGOS

Nada menos que el 80% de las revistas de juegos vendidas en España son de Hobby Press. ¡Y Play2Manía es líder en su sector!

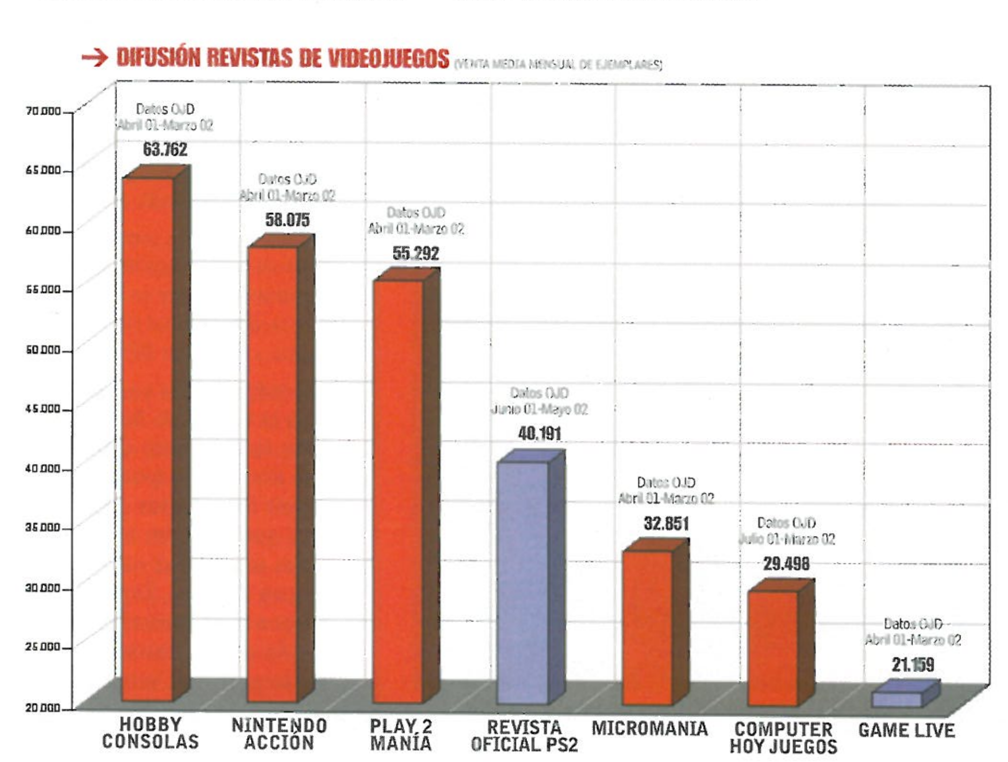
Según los datos hechos públicos en el último control de OJD (Oficina para la Justificación de la Difusión), Hobby Press se afianza como la editorial líder en el sector de revistas de videojuegos en nuestro país. De las siete publicaciones de juegos controladas por este organismo (el resto de las revistas de videojuegos que pueden encontrarse en los quioscos tienen ventas mínimas y no están auditadas) cinco revistas pertenecen al grupo Hobby Press, y suman en su conjunto el ochenta por ciento del total del mercado.
Las distintas cabeceras de Hobby Press son, a su vez, líderes en cada uno de sus segmentos. De este modo, dentro del total de publicaciones dedicadas a videojuegos, Play2Manía se sitúa como la revista más vendida en nuestro país (con 55.292 ejemplares mensuales) en el segmento de publicaciones para PS2. Hobby Consolas es líder indiscutible del sector, con una venta media mensual de 63.762 ejemplares. Nintendo Acción, a su vez, se sitúa como la segunda revista más vendida, con una venta promedio de 58.075 ejemplares.
Por otra parte, dentro de las publicaciones dedicadas a los juegos para PC, Micromanía sigue siendo la número uno, con 32.851 ejemplares, seguida por Computer Hoy Juegos, con 29.498 ejemplares mensuales.
Agradecemos vuestra colaboración y continuaremos trabajando para seguir siendo vuestras revistas favoritas.













■ PUBLICACIONES DEL GRUPO EDITORIAL HOBBY PRESS ■ PUBLICACIONES DE OTRAS EDITORIALES



ESTRENO 3 ENERO
LENS EF 50mm 1:1.4
más de mil cámaras velan por tu seguridad
Una película dirigida por David Alonso
producida por Luis Méndez
LOTUS FILMS / ENSUEÑO FILMS
ANTONIO HORTELANO LAURA MANZANEDO FERNANDO ANDINA MÓNICA ESTARREADO LORENZO ARMENTEROS EVA MARCIEL AURORA CARBONELL
JOSE GARCÍA GALISTEO VALENTÍN ÁLVAREZ LUIS CASTAÑÓN ÓSCAR SEMPERE JAVIER CÁMARA AGUSTÍN PEINADO RENDERZONE
LUIS MÉNDEZ ZORI EUGENIO SÁNCHEZ JOSÉ GARIJO LUIS MÉNDEZ CRISTÓBAL GARRIDO FERNANDO CÁMARA DAVID ALONSO DANIEL GARCÍA DAVID ALONSO
www.aurum.es www.yatv.com/masdemilcamaras
DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS
LOTUS FILMS internacional s.l.
ENSUEÑO
CANAL+
Antena 3
AURUM
disponible en
Virgin

HOBBY CONSOLAS

¿QUÉ ES MATRIX?



• **Reportaje exclusivo:** El número 136 de Hobby Consolas descubre, en exclusiva, *Enter the Matrix*, uno de los juegos más esperados. ¡Toda la acción de la película llega a PS2, GameCube y Xbox!

• **Los nuevos Final Fantasy:** La saga de rol más famosa de la historia prepara nuevos capítulos, y en este reportaje podéis conocerlos todos: *FFX 2* y *FFXI* (PS2), *FF Crystal Chronicle* (GC) y *Final Fantasy Tactics Advance* (GBA).

• **Grandes juegos:** No os perdáis los preestrenos de *Metal Gear Solid Substance* (PS2 y Xbox) y *Mortal Kombat Deadly Alliance* (PS2, GC, Xbox), el análisis de *Splinter Cell* (Xbox) o la guía completa de *The Getaway* (PS2).

• **Y de regalo:** Calendario/agenda de 2003 con las mejores imágenes de los juegos más potentes y los lanzamientos más importantes de cada mes. ¡Por sólo 2,75 euros!

A la venta el 20 de Diciembre



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS SE ESTRENA EN GAMECUBE



• **En Portada:** Los nuevos juegos de *El Señor de los Anillos* para GameCube: *Las Dos Torres*, *La Comunidad del Anillo* y *The Hobbit*.

• **Cumplen 10 años:** Y lo celebran con un reportaje en el que resumen lo ocurrido en ese tiempo, y sorteando más de 200 juegos para Cube y GB.

• **Que vienen los reyes.** Y traen las mejores novedades: *Harry Potter, 007 Nightfire, Die Hard, Mario Party 4...*

• **Y en la Revista Pokémon.** Un especial con todos los ataques que puede utilizar tu Pokémon, sea del tipo que sea.

Ya a la venta

Play2Manía Guías & trucos

DISFRUTA DE LA NAVIDAD CON LAS MEJORES GUÍAS

• **Guías completas para PS2:** si ya estás disfrutando de las vacaciones de Navidad, aprovecha para terminarte esos juegos que aún se te resisten. Y que mejor que recurrir al último Especial de Guías que los chicos de Play2Manía te regalan por Navidad. Este número incluye soluciones completas para *Commandos 2, Project Zero, Stuntman, TimeSplitters 2, V-Rally 3, Aggressive InLine, Drakan, Shadow Hearts* y *Army Men RTS*. ¿Te lo vas a perder?

A la venta el 26 de diciembre

Computer Hoy Juegos

HAZTE PORTADOR DEL ANILLO



• **En Portada:** *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. Un exhaustivo Test determina sus virtudes y rendimiento en 36 PCs, además, ofrece las claves para avanzar. Con el mismo rigor se han evaluado *NOLF 2*, *Battlefield 1942*, y *Neverwinter Nights*.

• **Gran Bazar:** un megasorteo pone a tu disposición cuantiosos y atractivos regalos.

• **Juego completo:** Y este mes, de regalo, "Jekyll y Hide". Y todo por sólo 2,99 €

Ya a la venta

GUÍA DEL COMPRADOR DE VIDEOJUEGOS



• **Todas las consolas, a examen:** ¿Queréis conocer las características técnicas de PS2, GC, Xbox y GBA? ¿Saber sus precios y los packs disponibles? ¿Tener todos los datos sobre el juego Online? En esta guía encontraréis toda la información.

• **Análisis de más de 300 juegos:** Los títulos más potentes de cada consola están comentados y puntuados en estas páginas, para que podáis acertar en vuestra elección.

• **Los juegos de futuro:** Porque todavía queda mucha diversión por delante, en esta guía también podéis descubrir cuáles son los juegos que más fuerte van a pegar en cada máquina el año que viene.

196 páginas por sólo 4,95 euros.

Ya a la venta

Micromanía

¡¡¡ENTRA EN ACCIÓN!!!

• **Splinter Cell.** Micromanía te descubre el gran bombazo de Red Storm. Un juego donde acción, espionaje y sigilo se dan la mano. ¡Conviértete en el mejor espía del mundo!

• **Los Mejores de 2002.** Acabado el año, Micromanía te presenta su selección de los mejores juegos aparecidos en los últimos doce meses, y te invita a elegir el juego del año.

• **Age of Mythology.** Solución, consejos y ayudas para sacarle todo el partido a la nueva joya de Ensemble. Descubre todo lo que puede dar de sí este gran juego de estrategia.

A la venta el 23 de Diciembre

¡¡SORTEAMOS MÁS LOS MEJORES REGALOS

Este año, nuestro reportaje de los mejores regalos para Navidad tiene una pequeña gran sorpresa, y es que hemos decidido convertirnos también nosotros en Reyes Magos. Además de presentaros algunos de los mejores regalos posibles, adaptados a todos los gustos y bolsillos, también os vamos a dar la posibilidad de que los ganéis. En estas páginas podréis encontrar juegos y complementos con los que seguro que acertaréis y además podréis entrar en el sorteo de más de 250 productos, algunos de ellos imposibles de encontrar en las tiendas. Suerte.



REGALAMOS 1

CONSOLA PS2

Precio **249,95€ / 41.588 Ptas.**
Compañía **Sony**

Regalar una PS2, eso sí que es un buen regalo. La mejor consola del mercado está en su momento más dulce y se ha convertido en la referencia obligada para todo buen amante de los videojuegos. Ya somos un millón de jugadores PS2, y para celebrarlo por todo lo alto, Sony y Play2Manía te vamos a regalar una.

REGALAMOS 5

007 NIGHTFIRE

Precio **64,95€ / 10.807 Ptas.**
Compañía **EA Games**

El agente secreto más famoso de la historia del cine, protagoniza su segunda aventura en PS2. Un variado y trepidante shoot'em up subjetivo que encantará a todos los amantes del género.

REGALAMOS 5

AGGRESSIVE INLINE

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Acclaim**

B.S.O. AGGRESSIVE

No está a la venta.
Compañía -

CASCOS

No está a la venta.
Compañía **Acclaim**

Si te van los deportes de riesgo y quieres probar con los patines en línea, este genial título de Acclaim no te va a defraudar lo más mínimo. Además, para que disfrutes del juego como hacen los auténticos patinadores, Acclaim te regala un CD con las melodías más cañeras de la banda sonora y unos auriculares exclusivos para que las oigas al volumen que quieras. Y que sepas que estos productos no los puedes obtener de otro modo.

REGALAMOS 5

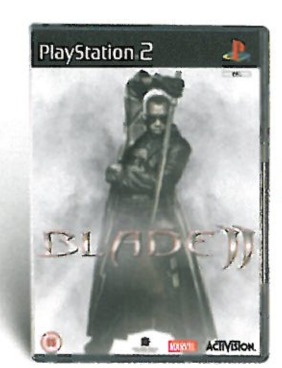
MANDO DVD LOGIC 3

Precio **12,95€ / 2.155 Ptas.**
Compañía **Logic 3**

Herederos de Nostromo te da la posibilidad de disfrutar cómodamente del mejor cine en tu PS2, ya que con este mando a distancia podrás ver las películas sin tener que levantarte del sofá.

DE 270 PRODUCTOS!!

PARA ESTA NAVIDAD





BLADE II

Precio **64,95€ / 10.807 Ptas.**
Compañía **Activision**

Si te van las pelis de acción seguro que eres un fan de Blade. Pues ahora también puedes matar vampiros en tu PS2 con este frenético arcade.





BOUNTY HUNTER

Precio **64,95€ / 10.807 Ptas.**
Compañía **LucasArts**

Electronic Arts te presenta el primer juego protagonizado por el famoso cazarrecompensas de "Episodio II". ¡Conviértete en Jango Fett!





DROME RACER

Precio **49,95€ / 8.311 Ptas.**
Compañía **Lego**

Para que los más jóvenes se lo pasen en grande con veloces carreras futuristas y pilotando los más espectaculares vehículos.





CAMISETA COLIN

No está a la venta.
Compañía **Codemasters**

Para que te sientas como un as del volante, nada mejor que ir vestido como tu héroe del rally. Codemasters te regala esta camiseta exclusiva.

COLIN McRAE RALLY 3

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Codemasters**

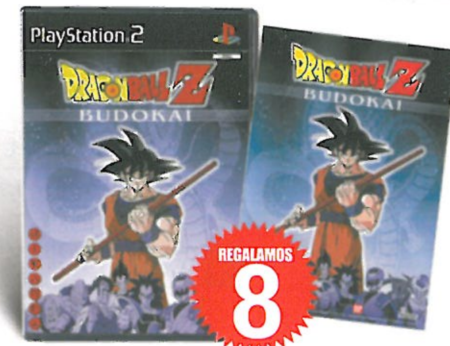
Uno de los mejores juegos de PS2 y el más realista simulador de rally. Si te gusta el género, no te olvides de apuntarlo en tu carta a los Reyes.



PLAYWORKS PS2000

Precio **89,95€ / 14.966 Ptas.**
Compañía **Creative Labs**

Este fabuloso equipo de audio es capaz de ofrecerte sonido envolvente con un sistema de dos altavoces. Mucho más espectacular de lo que parece y, por supuesto, compatible con PS2.



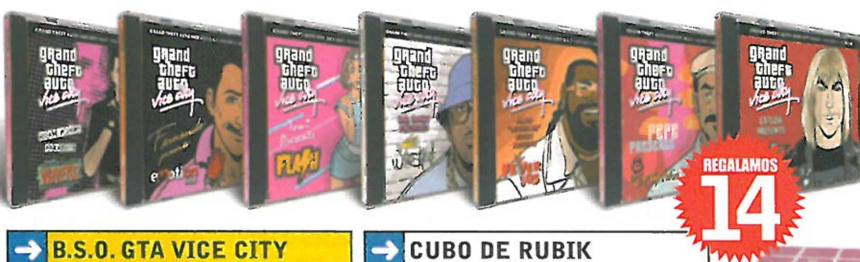
DBZ BUDOKAI

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Bandai**

POSTER DBZ BUDOKAI

No está a la venta.
Compañía **Bandai**

Los fans de Dragon Ball están de enhorabuena: Goku y sus amigos se estrenan en PS2 con un arcade de lucha a la altura esperada. Además, Infogrames te regala este póster de 50X70 cm.



B.S.O. GTA VICE CITY

Precio **12€ / 2.000 Ptas.**
Compañía **Sony Music**

Proein te regala la espectacular banda sonora de una de las aventuras más alucinantes del momento. Y son nada menos que 7 discos.

CUBO DE RUBIK

No está a la venta.
Compañía **Rockstar**

Gentileza de Proein, el CD que te toque irá acompañado por un cubo de Rubik, decorado con motivos de *GTA Vice City*.



PAD ANALÓGICO VR-12

Precio **15,95€ / 2.654 Ptas.**
Compañía **Logic 3**

Un segundo pad siempre viene bien, y Herederos de Nostromo nos presenta uno tan cómodo como fiable, totalmente compatible con PS2.

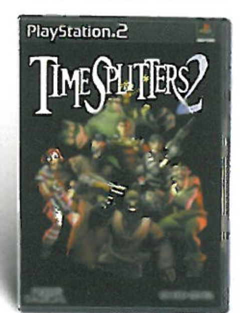




NFS HOT PURSUIT 2

Precio **64,95€ / 10.807 Ptas.**
Compañía **EA Games**

Disfruta de los mejores deportivos, compitiendo en espectaculares y frenéticas carreras por todo tipo de circuitos y escenarios.



REGALAMOS 5

TIMESPLITTERS 2

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Eidos**

El mejor shoot'em up subjetivo para PS2. Te lo vas a pasar en grande, ya sea jugando solo o con otros tres amigos. Un gran regalo.



INSPIRE 5.1 5.500 D

Precio **208,95€ / 34.766 Ptas.**
Compañía **Creative Labs**

Un genial equipo de sonido 5.1 para que disfrutes a tope de tus juegos y películas en DVD. Es totalmente compatible con PS2 y viene equipado con todo lujo de detalles. Genial.



ALPINE RACER 3

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Sony**

CAMISETA PS2

No está a la venta.
Compañía **Sony**

Si te gustan los deportes de invierno, este arcade de esquí puede ser el mejor regalo para ti. Y lo acompañamos con una camiseta exclusiva PS2.



WRC II EXTREME

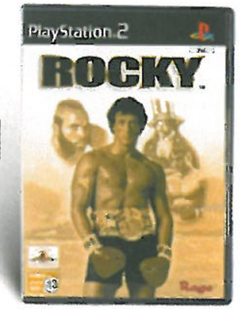
Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Sony**

RELOJ

No está a la venta.
Compañía **Sony**

El mayor rival de *Colin McRae* y el único juego de rally con licencia oficial, te regala además un reloj de gran calidad y también único.



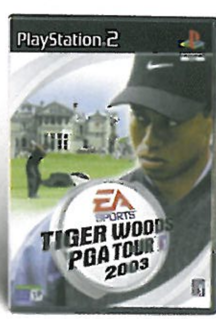


ROCKY

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Rage**

Si eres seguidor del boxeo y disfrutaste con las películas de Rocky, te va a encantar este simulador, gráficamente clavado a las pelis.





TIGER WOODS 2003

Precio **64,95€ / 10.807 Ptas.**
Compañía **EA Sports**

Para los deportistas más tranquilos, nada mejor que este simulador de golf, el mejor del catálogo de PS2 y apadrinado por Tiger Woods.





SPIDERMAN

Precio **49,95€ / 8.311 Ptas.**
Compañía **Activision**

Los amantes de este famoso superhéroe seguro que te agradecen mil veces que les regales el juego. Además, tampoco es tan caro...





MAT HOFFMAN'S PRO

Precio **64,95€ / 10.807 Ptas.**
Compañía **Activision**

Otro de deportes de riesgo, esta vez en bicicleta. Si tienes un amigo loco por el BMX seguro que está encantado de emular a Hoffman.





COMMANDOS 2

Precio **18€ / 2.995 Ptas.**
Compañía **Pyro Studios**

CAMISETA COMMANDOS

No está a la venta.
Compañía **Pyro Estudios**

B.S.O. COMMANDOS 2

Precio **12€ / 2000 Ptas.**
Compañía **Pyro Studios**

El mejor juego de estrategia para PS2 y uno de los títulos más aclamados en todo el mundo. Para celebrarlo, Pyro Studios te lo regala junto a su alucinante banda sonora y una camiseta exclusiva.



REGALAMOS 3





V-RALLY 3

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Infogrames**

El tercero en discordia en esto del rally. Estupendo acabado gráfico, muchos coches, muchos circuitos y mucha, mucha velocidad...

REGALAMOS 8

SUPERMAN

Precio **49,95€ / 8.311 Ptas.**
Compañía **Atari/Infogrames**

Para los pequeños fans del Hombre de Acero es un regalo perfecto. Podrán poner en práctica sus poderes y luchar contra los malos.

REGALAMOS 2

SOUND STATION 2

Precio **79,95€ / 13.302 Ptas.**
Compañía **Logic 3**

Un estupendo equipo de altavoces estéreo, con un diseño igualito al de la consola. ¿A qué esperas para mejorar el sonido de tu PS2?



REGALAMOS 5



HAVEN

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Virgin Play**

SUDADERA HAVEN

No está a la venta.
Compañía **Virgin Play**

Disfruta del mejor plataformas para PS2 y llévate de regalo una estupenda sudadera exclusiva. A lo mejor te hace falta ir pertrechado para enfrentarte a las mil y una locuras del juego.



REGALAMOS 5

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Konami**

CAMISETA PRO EVOLUTION

No está a la venta.
Compañía **Konami**

Para muchos el mejor simulador de fútbol de PS2 gracias a su inmejorable jugabilidad. ¿Quieres llevártelo con una camiseta exclusiva?



REGALAMOS 8

SOCCER SLAM

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Sega**

POSTER SOCCER SLAM

No está a la venta.
Compañía **Infogrames**

El fútbol más salvaje, alocado y espectacular de PS2. Un arcade pensando para divertirse en compañía. Y de regalo, este póster de 50X70 cm.



REGALAMOS 5

THE GETAWAY

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Sony**

BOLSA PS2

No está a la venta.
Compañía **Sony**

El gran rival de *GTA Vice City* tiene en su realismo su mejor baza. Aunque para real, la bolsa PS2 que Sony te regala con el juego.



NHL HITZ 2003

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Virgin Play**

FIGURA HOCKEY

No está a la venta.
Compañía **Virgin Play**

Un espectacular juego de Hockey, trepidante y divertido, que Virgin nos regala junto a esta genial figura. Ya verás qué detalle, ya.



REGALAMOS 3



REGALAMOS 8

TERMINATOR DAWN OF FATE

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Infogrames**

POSTER TERMINATOR

No está a la venta.
Compañía **Infogrames**

Para fans de la acción pura y dura, que además sean seguidores de las películas. Y si además te lo llevas con este póster de 35X100 cm, mejor.



REGALAMOS 5

VOLANTE 360 SPIDER

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Thrustmaster**

Guillemot te presenta un espectacular volante, réplica del de los Ferrari de verdad, que ofrece un innovador sistema de sujeción por si tienes problemas de espacio.



REGALAMOS 10

GUMBALL 3000

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **SCI**

Si te van los arcades de velocidad más desenfadados y alocados, aquí tienes una buena opción para desahogar tus ganas de correr.





RALLY CHAMPIONSHIP

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **SCI**

¡Y más rally! Eso sí, esta vez se apuesta por la variedad y cantidad de coches y competiciones y por un control muy asequible.



SCOOBY-DOO

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **THQ**

CAMISETA BRITNEY'S

No está a la venta.
Compañía **Bandai**

Disfruta con un divertido plataformas que tiene como protagonista al cobardón de Scooby. Proein te regala un camiseta de *Britney's Dance Beat.*



INSPIRE 2.1 2400

Precio **49,95€ / 8.311 Ptas.**
Compañía **Creative Labs**

Un excelente equipo estéreo que une a una gran calidad de sonido una excelente calidad de materiales. Si pasas del 5.1, es tu equipo.





MEN IN BLACK 2

Precio **44,95€ / 7.450 Ptas.**
Compañía **Infogrames**

Seguidores de los Hombres de Negro, aquí tenéis la oportunidad que esperabais para acabar con la escoria del universo. Acción a raudales.

31 LOTES A ELEGIR

Bueno, pues ya has visto todos los regalos de los que disponemos. Para que los afortunados disfruten más de su suerte, hemos decidido crear Lotes que incluyen varios premios. Ya habrás visto que hay un Primer Premio muy especial. Pues bien, ése será para el primer mensaje seleccionado.

PRIMER PREMIO
- Consola PS2
- Inspire 5.1 5500D
- Mando DVD
- Pistola P99 G2
- NHL Hitz + Figura
- B.S.O. GTA Vice City + Cubo Rubik
- WRC II + Reloj
- Alpine Racer + Camiseta
- Terminator Dawn of Fate + Póster
- Dragon Ball + Póster
- Soccer Slam + Póster
- Stuntman + Póster
- V-Rally 3
- Blade II
- Rocky
- Gumball
- Rally Championship
- Superman
- James Bond Nightfire
- Men In Black II
- Bounty Hunter
- Tiger Woods

2 LOTES (A)
- Sound Station 2
- Mando DVD
- NHL Hitz + Figura
- B.S.O. GTA Vice City + Cubo Rubik
- WRC II + Reloj
- Blade II
- Rocky
- Gumball
- Alpine Racer + Camiseta
- Bounty Hunter
- Stuntman + Póster

1 LOTE (B)
- PlayWorks PS2000
- Mando DVD
- Pistola P99 G2
- B.S.O. GTA Vice City + Cubo Rubik
- Blade II
- Rocky
- Gumball
- WRC II + Reloj
- Dragon Ball + Póster

1 LOTE (C)
- Inspire 2.1 2400
- Mando DVD
- Pistola P99 G2
- B.S.O. GTA Vice City + Cubo Rubik
- Blade II
- Rocky
- WRC II + Reloj
- Gumball
- Dragon Ball + Póster

5 LOTES (D)
- Volante 360 Spider
- Colin Mac Rae +
- Camiseta
- The Getaway + Mochila
- Need For Speed Hot Pursuit 2
- Gumball

5 LOTES (E)
- VR 12 Pad
- Commandos + 5 B.S.O. + Camiseta
- TimeSplitters 2
- Terminator Dawn of Fate + Póster
- Men In Black II

5 LOTES (F)
- Haven + Sudadera Haven
- Pro Evolution Soccer + Camiseta
- Spider-Man
- Rally Championship
- AGGRESSIVE Inline + B.S.O. + Auriculares

5 LOTES (G)
- B.S.O. GTA Vice City + Cubo Rubik
- Scooby Doo + Camiseta
- Dragon Ball + Póster
- Superman
- Drome Racer
- Mat Hoffman

4 LOTES (H)
- B.S.O. GTA Vice City + Cubo Rubik
- Rally Championship
- Men In Black II
- Tiger Woods
- James Bond Nightfire

2 LOTES (I)
- Alpine Racer + Camiseta
- Terminator Dawn of Fate + Póster
- Soccer Slam + Póster
- V-Rally 3
- Superman
- Bounty Hunter





STUNTMAN

Precio **59,95€ / 9.975 Ptas.**
Compañía **Infogrames**

PÓSTER STUNTMAN

No está a la venta.
Compañía **Infogrames**

Conviértete en un especialista de cine encargado de las más complicadas maniobras al volante. Y además, con póster de 50X70 cm de regalo.

REGALAMOS 3

P99G2 LIGHT BLASTER

Precio **34,95€ / 5.815 Ptas.**
Compañía **Logic 3**

Para tus juegos de pistola necesitas una pistola, claro, y ésta que nos regala Herederos de Nostromo es una excelente opción.

PARTICIPA CON TU MÓVIL. MANDA UN SMS AL 5300

Bases

Podrán participar en este concurso todos los lectores de la revista Play2Manía que envíen un mensaje de texto con su móvil al número 5300 escribiendo: "Play48bazar"

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.

2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

3.- De entre todos los mensajes recibidos, 31 de ellos serán los premiado y recibirán uno de los lotes en riguroso orden.

4.- Los premios no serán en ningún caso canjeables por dinero.

5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.

6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.

8.- Plazos de participación: del 16 de diciembre de 2002 al 16 de enero de 2003.

9- Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de la Editorial Hobby Press y Axel Springer Verlag.

10- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso: Play2Manía y sus patrocinadores.

11- Tomar parte en este sorteo implica la aceptación de las bases.

Las nuevas formas del TERROR

EL MIEDO COMO DENOMINADOR COMÚN

2003 va a ser un año plagado de experiencias para los amantes del terror. Además de las esperadas continuaciones de sagas ya consagradas que están a la vuelta de la esquina, los desarrolladores se han estrujado los sesos para que lo pasemos "muy mal", y no sólo a base de Survival Horror. Viejas fórmulas y otras más novedosas, pero todas con un mismo objetivo: hacérnoslo pasar de miedo.


Resident Evil Online


Evil Dead: A Fistful of Boomstick


Galerians: Ash


Ghost Master


Clock Tower 3



RE Gun Survivor 4

EL MÁS CLÁSICO SE ADAPTA A LOS NUEVOS TIEMPOS

→Resident Evil Online

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Sin confirmar**
Tipo: **Survival Horror**



Este nuevo *Resident Evil* nos ofrecerá una experiencia de juego totalmente innovadora.





Podremos elegir entre ocho personajes: una camarera, un fontanero, un policía, una periodista... Cada uno tiene sus características y armas, por lo que el equilibrio en el grupo será clave para sobrevivir.

Imaginad lo alucinante que resultaría abrirse paso por Raccoon City cooperando con otros tres jugadores a través de la red. Pues esto es exactamente lo que propondrá *Resident Evil Online*.

La acción se desarrollará entre los dos primeros juegos de la saga y se centrará en la lucha paralela que mantienen algunos habitantes de Raccoon City para escapar de los zombis y de la ciudad en sí misma, ya que el ejército ha decidido bombardearla para evitar que el virus se propague.

Además de acabar con los zombis, con nuestros tres aliados tendremos que realizar muchas acciones conjuntas, como resolver puzzles en equipo o cargar con un compañero herido. Todo estará muy orientado a la acción, aunque por supuesto podremos comunicarnos con los otros jugadores. Además, podremos jugar con módem o banda ancha.

En Japón lo disfrutarán a primeros de 2003. Aquí nos tocará esperar...

ASH Y SU "EJÉRCITO DE LAS TINIEBLAS" DAN EL SALTO A PS2

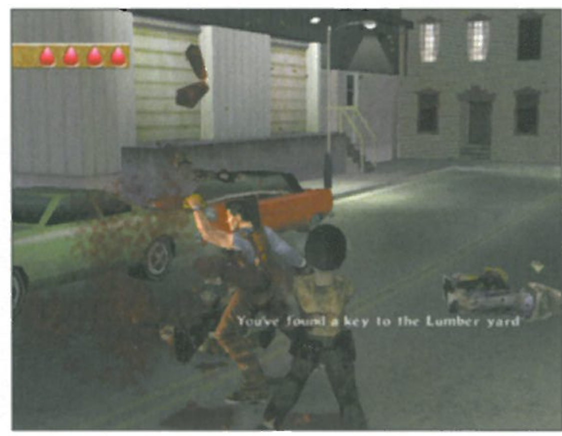
→Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Compañía: **THQ** | Fecha: **Principios de 2003** | Tipo: **Beat´em up**

Tras protagonizar un Survival Horror en PSOne, Ash y todo el humor negro de la trilogía cinematográfica "Posesión Infernal" llegan a PS2 en *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*, un título en el que los puzzles cederán el protagonismo a la acción pura y dura. Y es que, usando su inseparable motosierra y otras de sus armas, deberá "limpiar" la ciudad de Dearborn de todo muerto viviente a lo largo de distintas épocas. Como muestra de lo "auténtico" del proyecto, Bruce Campbell pondrá la voz del "prota".



Bajo una estética de aventura se esconde un auténtico "machacamonstruos"



Según THQ, *Evil Dead: AFOB* pondrá más de 50 enemigos en pantalla.

→Clásicos que repiten

Aunque el año que viene habrá sorpresas en lo que a este género se refiere, no podemos olvidarnos de dos clásicos que vuelven con renovadas energías. Los "aspirantes" lo tendrán muy difícil...

→DEVIL MAY CRY 2

- Compañía: **Capcom**
- Fecha: **Marzo 2003**
- Tipo: **Aventura de acción**





Dante, junto a su nueva amiga Lucía, volverá a deleitarnos con una apasionante aventura que promete ser todavía más divertida y trepidante. Sin duda, uno de los títulos más esperados.

→SILENT HILL 3

- Compañía: **Konami**
- Fecha: **Marzo 2003**
- Tipo: **Survival Horror**



¿Quién rechazaría una oportunidad de volver a *Silent Hill*? Y más cuando esta vez hay una fémina de protagonista, muchos más monstruos y un apartado gráfico realmente deslumbrante que superará a su antecesor. Mucho ojo con él.

→S. HILL 2 INNER FEARS

- Compañía: **Konami**
- Fecha: **Sin determinar**
- Tipo: **Survival Horror**

Esta "actualización" de *SH2*, con el juego que todos conocemos más un pequeño "fase" en la que controlamos a María, salió hace ya tiempo en Japón. Dado que *SH3* ya está casi a punto, tenemos serias dudas de que vaya a llegar aquí...

EL DRAMA DE RION CONTINÚA EN PS2

→ Galerians: Ash

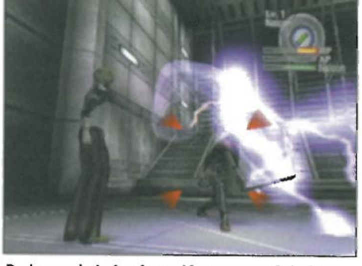
Compañía: **Sammy Studios** | Fecha: **Primer tercio 2003** | Tipo: **Aventura**

Los fans del género sin duda recordaréis *Galerians*, un atípico Survival Horror que apareció en PSOne allá por el verano de 2000. Pues dos años y medio después, Sammy Studios ya tiene a punto la segunda parte, que además comenzará justo al final del primer juego, cuando destruimos a Dorothy, el ordenador central responsable de la creación de los Galerians. Pues bien, en esta segunda parte veremos cómo Dorothy, antes de ser destruida, logra ejecutar un programa que permite generar una nueva y más peligrosa especie de Galerians. Nuestra misión será derrotarlos y acabar con su malvado líder: Ash. Volveremos a manejar a Rion (que comparte protagonismo con su compañera Lilia) en un juego que tendrá más acción y será mucho más adulto. Si os gustó el primer *Galerians* preparáos, porque lo que viene no tiene desperdicio.



La ambientación seguirá la línea del primer *Galerians* con guiños al clásico Akira, pero está vez lucirá unos entornos 3D que aportarán mucha más solidez y credibilidad al apartado visual.

En *Galerians: Ash* habrá muchos más combates que en su antecesor de PSOne.



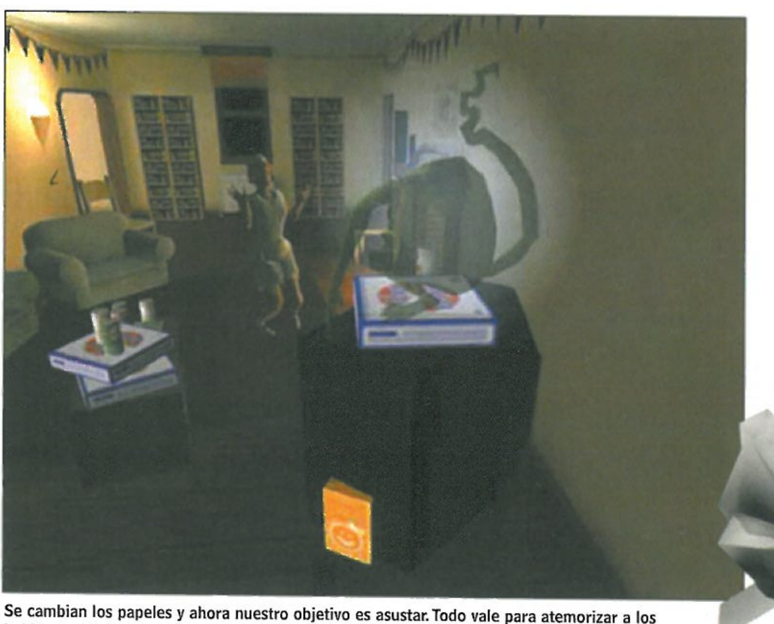
Dado que habrá más acción, en este *Galerians* habrá más y mejores poderes mentales.



¿HARTO DE QUE TE ASUSTEN? ¡PUES AHORA LOS SUSTOS LOS DAS TÚ!

→ Ghost Master

Compañía: **Empire**
Fecha: **Primavera 2003**
Tipo: **Godgame/Estrategia**



Se cambian los papeles y ahora nuestro objetivo es asustar. Todo vale para atemorizar a los habitantes de las casas. A medida que el juego avanza iremos desarrollando nuevas técnicas.

Muchas veces habréis saltado de vuestras sillas jugando a algún título de miedo. ¿Hartos de esa situación? Pues dentro de poco podréis cambiar las tornas gracias a *Ghost Master*, la última creación de Empire en la que deberemos usar todo tipo de técnicas para asustar, desde las típicas tormentas eléctricas o ruidos de puertas hasta fantasmas de lo más espeluznante. 100 "técnicas de susto" para aprender y 16 entornos 3D con un total de 100 humanos y 50 espectros (unos más amigables que otros) se encargarán de hacérnoslo pasar "de miedo" en uno de los títulos futuros más originales.



El gran sentido del humor que gastará el juego llegará incluso a parodiar películas del género.

NO SÓLO DE ZOMBIS "VIVE" EL SURVIVAL HORROR DE CAPCOM...

→Clock Tower 3

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Primavera 2003**
Tipo: **Survival Horror**

La serie *Clock Tower*, menos famosa por estos lares (aunque su segunda parte sí llegó a salir aquí hace ya bastantes años en PSOne), llega a PS2 en forma de Survival Horror pero con un tono muy diferente a los *Resident Evil*. Si en estos el componente "monstruo" es bastante masivo, aquí nos encontraremos con un terror más sicológico, más al estilo *Silent Hill*.

La protagonista de la historia será Alyssa, una estudiante que vuelve a casa para encontrarse con que ha retrocedido 50 años y que sus pasillos están plagados de espíritus. Nos enfrentaremos contra cuatro temibles asesinos en serie, cada uno especializado en un arma (como el de las Tijeras, que ya apareció en el anterior), y les haremos frente sin armas, sólo con agua bendita. A la vista de esto, la huida será uno de nuestros mejores recursos...

Un apartado gráfico realmente aterrador pondrá la guinda a un prometedor título que llegará aquí en la próxima primavera.


Deberemos devolver la paz a estos espíritus que vagan por la casa. Sólo Alyssa les puede ver.


El terror sicológico es la apuesta de este título que intentará cazarnos en una tétrica trama.


Cada asesino es "especialista" en un arma. En cambio, nosotros sólo tenemos agua bendita...

LA SERIE VUELVE A SUS "ORÍGENES ZOMBIS"

→RE Gun Survivor 4

Compañía: **Capcom**
Fecha: **Otoño 2003**
Tipo: **Arcade de pistola**

Tras su "coqueteo" con los dinosaurios, la cuarta entrega de la serie *Gun Survivor* retornará a sus raíces en un título que tiene mucha mejor pinta que todos sus antecesores. G-Con 2 en mano, en él investigaremos el robo de una cepa del T-Virus de un laboratorio de París, pero bajo un tono más aventurero. Seguiremos moviéndonos libremente (sin raíles) por los escenarios, aunque está vez podremos adoptar también una perspectiva en tercera persona. A ver si a la cuarta va la vencida...


Pese a ser un juego de pistola, habrá una perspectiva en tercera persona...



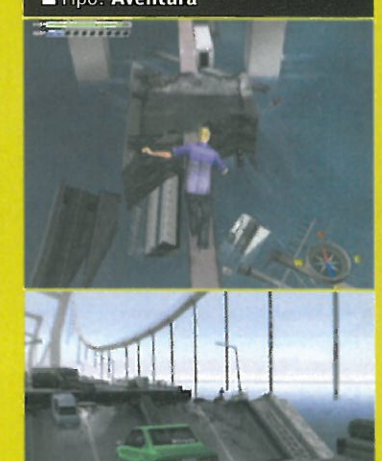
... aunque para disparar con nuestra G-Con 2 la subjetiva será más cómoda.

→¿Llegarán algún día?

No nos olvidamos de otras interesantes propuestas (aunque menos conocidas), que pueden dar mucho qué hablar en un futuro bastante lejano (si es que llegan algún día...). Éstas son las principales:

→DISASTER REPORT

- Compañía: **IREM**
- Fecha: **Sin determinar**
- Tipo: **Aventura**


La aventura más original llega de la mano de IREM (creadores de *R-Type*) y en ella asumimos el papel de un periodista que debe escapar de una ciudad "asolada" por un terremoto. Ya está en Japón y pronto sale en USA. ¿Cuándo aquí?

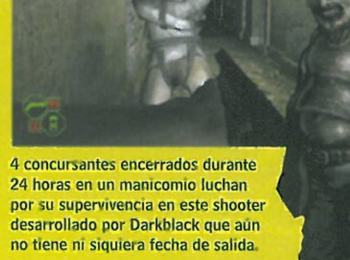
→TAINTED LEGACY

- Compañía: **Headfirst**
- Fecha: **Finales 2004**
- Tipo: **Survival Horror**


Call of Cthulhu: Tainted Legacy nos llevará al mundo de los mitos del escritor H.P. Lovecraft. Visitaremos el pueblo de Innsmouth, habrá acción, exploración, puzzles y dos personajes para elegir. Pero aún falta mucho para verlo...

→ASYLUM

- Compañía: **Darkblack**
- Fecha: **Sin determinar**
- Tipo: **Shoot'em up**


4 concursantes encerrados durante 24 horas en un manicomio luchan por su supervivencia en este shooter desarrollado por Darkblack que aún no tiene ni siquiera fecha de salida.


Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo... Explora, dispara, conduce y vuela a través de mundos alienígenas para derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año.


PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
Travellers Tales
PlayStation 2
MIDWAY
Virgin PLAY
www.VirginPLAY.es
Haven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
Haven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
"PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,99 € (9.980 ptas.)** | Edad **+18**

The Getaway

La cara más realista y dura del crimen



The Getaway nos cuenta una misma historia desde dos puntos de vista distintos: el de un criminal retirado que debe volver a las calles para recuperar a su hijo y el de un policía apartado del servicio que intenta demostrar su valía.



Para desplazarnos por Londres necesitamos un coche, y podemos "escogerlo" entre cerca de 50 modelos reales.

Sony Europa por fin culmina uno de sus proyectos más ambiciosos, *The Getaway*, una dura historia de criminales que pasará a la historia por su impecable factura técnica.

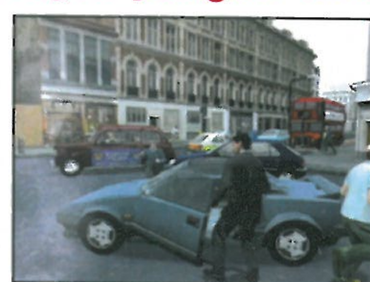
Cada vez son más los juegos que nos meten en el pellejo de un delincuente y nos permiten llevar a cabo todo tipo de fechorías, desde robar coches a provocar revueltas. Como muestra, ahí está la saga *Grand Theft Auto*, y ahora este *The Getaway*, a los que muy pronto seguirán *Mafia* y *True Crime*. Sin embargo, el caso de *The Getaway* es diferente: no utiliza este recurso para hacer gala de una violencia gratuita o de inmensas posibilidades de juego, sino para contarnos una historia más dura y adulta de lo habitual, que se desarrolla, en gran medida, por medio de espectaculares y cinematográficas secuencias.

La historia comienza con Mark Hammond, un criminal retirado que se ve forzado a volver a las calles cuando Charly Johnson, su antiguo jefe, mata a su mujer y secuestra a su hijo. Para poder recuperarlo, deberá obedecer todas las órdenes de Charly, que por regla general suelen ser "trabajitos finos", como incendiar un local, robar objetos y dinero a otras bandas o eliminar a sujetos molestos. Para cumplir estas tareas, no nos quedará más remedio que tomar "prestados" todo tipo de coches (cerca de 50 modelos reales) y hacer uso de una buena colección de armas de fuego (pistolas, escopetas, metralletas...). Dejando a un lado la posible originalidad de algunas misiones, a primera vista puede parecer que no aporta nada nuevo al género... pero no es así.

THE GETAWAY VA MÁS ALLÁ DE TODO LO VISTO en este subgénero, sobre todo en las cuestiones gráficas y técnicas. Por poner algunos ejemplos, la recreación de Londres, la ciudad donde se desarrolla, es sencillamente

Dos personajes y... ¿un único destino?

Las 24 misiones que componen el juego se reparten entre los dos protagonistas, Frank Carter y Mark Hammond. Cada uno de ellos afronta el argumento desde puntos de vista distintos, y de hecho, el talante de sus misiones es muy diferente: uno apuesta más por la conducción y el otro por la acción. Es más, las diferencias se plasman hasta en sus desenlaces...



Mark Hammond, el "criminal", recurre más a menudo a los coches para realizar sus misiones...

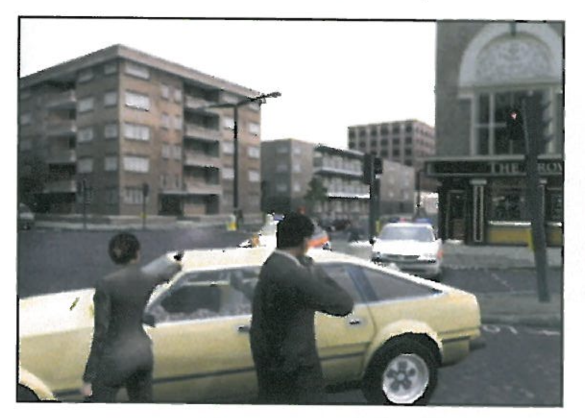


... mientras que Frank Carter, el policía, es un hombre de acción, y algo menos de conducción.

Todo en *The Getaway* está muy cuidado: el deterioro de los coches, el aspecto de las calles, los efectos como el humo... Un conjunto brillante.



Durante los "encarguitos" asistiremos a brutales tiroteos, aunque en ocasiones son igual de importantes el sigilo y los movimientos tácticos.





apabullante, el diseño de los interiores muy detallado y la construcción y animación de los rostros de los personajes de lo más realista que hemos visto nunca. Tampoco hay tiempos de carga, ni recesos cuando entramos en los edificios: la experiencia de juego es continua y sin pausas. Además, la guinda la pone un apartado sonoro de verdadero lujo, en el que Sony ha tirado la casa por la ventana y ha empleado actores que trabajan en el cine normalmente, logrando un resultado excepcional, en el que "tacos" y todo tipo de palabras malsonantes están a la orden del día.

Por todo esto, la puesta en escena es mucho más impresionante y madura que la de *GTA Vice City*, su más directo competidor, aunque mentiríamos si no dijéramos que sus posibilidades también son inferiores (no podemos pilotar otros tipos de vehículos, no hay misiones secundarias...).

ESTO NO SIGNIFICA QUE *The Getaway* sea un juego limitado, ni mucho menos. En total ofrece 24 misiones, de las cuales la mitad las protagoniza un segundo personaje, el policía Frank Carter, con el que viviremos la misma historia, pero desde una perspectiva muy distinta. Tampoco está de más el modo Libre, en el que podemos recorrer la ciudad con completa libertad e incluso trabajar de taxista. No obstante, tampoco estamos hablando del juego perfecto, ya que tiene algunos defectos que le impiden resultar aún más impresionante. Así, podríamos mencionar las animaciones del protagonista, el excesivo peso de la conducción en el desarrollo del juego o que no haya un sistema para salvar la partida en cualquier momento, algo que ahorraría más de un quebradero de cabeza.

Lo que sí está más que claro es que aquellos que han disfrutado con *GTA Vice City* tienen ante sí una cita ineludible, un juego que apuesta más por la técnica y el argumento que por ofrecer libertad absoluta. En suma, un juego que entra por los ojos, que te atrapa y que entretiene a lo grande... aunque durante menos tiempo.

The Getaway llama la atención por sus insuperables gráficos y su trama, digna del mejor cine negro.

Real, como la vida misma

La premisa de *The Getaway* es el realismo, tanto visual como jugable: no veremos marcadores de ningún tipo, la recreación de Londres y de los interiores es total...



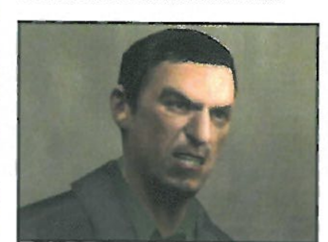
El diseño de los interiores es espectacular y muy superior al de los de *GTA Vice City*.



No hay indicadores: las manchas de sangre indican que no estamos "sanos".



Los personajes que deambulan por los escenarios reaccionan de forma real.



Las animaciones faciales son de lo más realista que hemos visto en PS2 ¿o no?



Los interiores, como este almacén, están muy bien integrados en la trama.



La traducción y el doblaje son para quitarse el sombrero, y un poco fuertes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (128 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Los gráficos, el realismo, la trama, el doblaje, la recreación de Londres, los dos "protas"...

↓ Faltan detalles, como la climatología. Las animaciones, y en ocasiones, la dificultad.

Si has disfrutado con *Vice City*, no debes perderte *The Getaway*. No ofrece tanta libertad, pero es más impresionante y maduro.

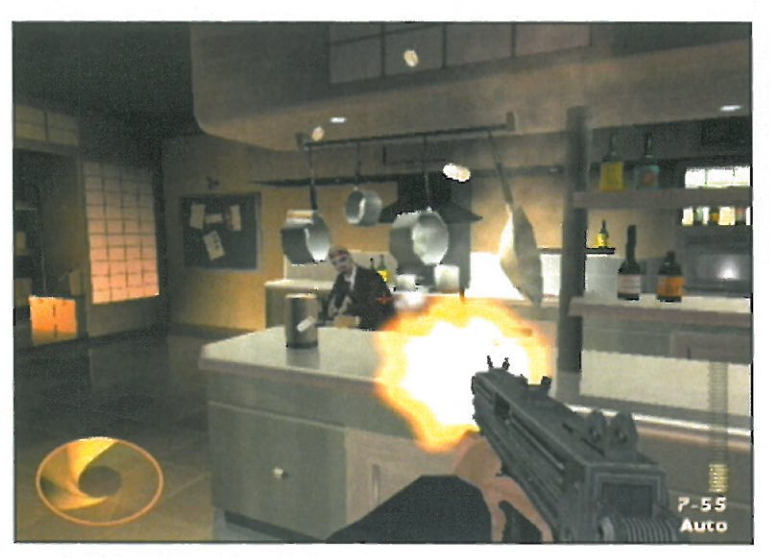


Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up/ Velocidad** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+16**

007: Nightfire

Un cóctel mezclado y muy, muy agitado

Si te gustó *Agente en Fuego Cruzado* prepárate, porque vuelve el mejor Bond para salvar el mundo acompañado de las más bellas señoritas y, cómo no, con los mejores vehículos y armas.







Nuestro incorregible Bond hace de las suyas con todas las féminas que se cruzan en su camino... y no son pocas.



Pese a ser un shooter también habrá un par de fases de infiltración en las que debemos pasar desapercibidos.

Con su última película ya en los cines y el buen sabor de boca que nos dejó *Agente en Fuego Cruzado*, EA Games y Eurocom repiten esquema con *James Bond 007: Nightfire*, título que, como aquél, combina lo mejor del shoot' em up con frenéticas fases de conducción. Y, cómo no, todo ello "aderezado" con los ingredientes que han hecho de este personaje un mito: vehículos espectaculares, despampanantes mujeres, el arsenal más avanzado, los "gadgets" de Q...

LA HISTORIA NOS PONE tras los pasos de Rafael Drake, la mente criminal de turno, al que perseguiremos por tierra, mar y aire en un desarrollo realmente variado para lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos. Por un lado, vamos a encontrar fases de

Una mejorada oferta Multijugador

Otro de los alicientes que tiene *007: Nightfire* es la opción Multijugador. Aunque la primera parte ya incluía esta opción, en esta ocasión se ha potenciado mucho más. En total son 13 retos de lo más variado (desde proteger a alguien hasta el típico "Captura la Bandera") que consiguen alargar un poco las escasas doce fases del modo principal.



Tendremos a nuestra disposición todos los personajes que aparecen en el modo de juego principal.



Podemos además configurar los "bots", para que sean vengativos, acaparadores, etc.

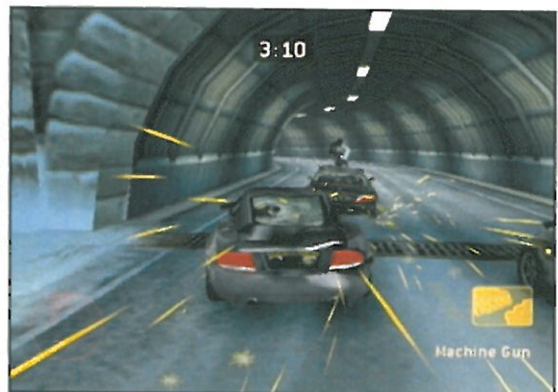


Pese a ser básicamente un shoot'em up subjetivo, también se ha incluido una vista en tercera persona para algunas ocasiones, como al usar los cables.



A los objetivos principales de la misión se irán añadiendo otros sobre la marcha, como evitar que mueran los rehenes o hacer tareas de escolta.





shoot' em up puro y duro, donde tendremos que hacer frente a distintos tipos de objetivos (como infiltración, asalto, escolta...) y en las que contaremos con un equipo de lo más variopinto, tanto en armas (desde lanzacohetes hasta ballestas de dardos) como en "gadgets". Por otro lado, abandonamos la vista subjetiva para embarcarnos en electrizantes fases de conducción, donde vamos a pilotar diversos vehículos, pero sin dejar de lado los "tiros" gracias a las armas integradas en ellos. Y no nos olvidamos tampoco de las fases "híbridas", donde nuestra acompañante pilotará el vehículo en cuestión y nosotros manejaremos "sólo" las armas. Sobra decir que este variado desarrollo asegura emociones muy fuertes, aunque también es cierto que no aporta muchas novedades con respecto a lo visto en *007: AEFC*. Además, sus 12 fases no le aseguran una gran longevidad, sobre todo si sois expertos en esto del disparo.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, resulta todavía más sólido que el anterior. En las fases de shoot' em up, los modelos, sin ser demasiado variados, están perfectamente animados y presentan un buen nivel de detalle. Las "chicas Bond", por ejemplo, están mejor que nunca... Y qué decir del propio 007, por primera vez idéntico a Pierce Brosnan. El motor gráfico se encarga de que todo esto se mueva a las mil maravillas, permitiendo, además de una gran fluidez de movimientos, buenos detalles como la recreación de las explosiones o una mayor interactividad en los escenarios. Pero dónde más se nota la mejora es en las fases de conducción, mucho más rápidas que en su antecesor y mostrando una recreación de los daños físicos en los vehículos realmente mejorada.

Fases de conducción y disparo se alternan con un buen shooter. 007 resulta variado y muy espectacular.

La banda sonora "marca de la casa" y unas entretenidas posibilidades multijugador cierran un título a todas luces recomendable. No sorprende tanto como *TimeSplitters 2* y puede que no dure mucho, pero los fans de este tipo de juegos y/o de James Bond se lo pasarán bomba con él.

007 por aire, mar y tierra

En esta ocasión, nuestro querido Aston Martin comparte protagonismo con otros tipos de vehículos, como motos de nieve, teleféricos, submarinos, jets... Todo ello hace de las fases de conducción y disparo un derroche de espectacularidad, además de ponernos en variadas y emocionantes situaciones... todas "made in" Bond.



¿Qué tal un paseo en moto de nieve?



¿O mejor en un todoterreno por la selva?



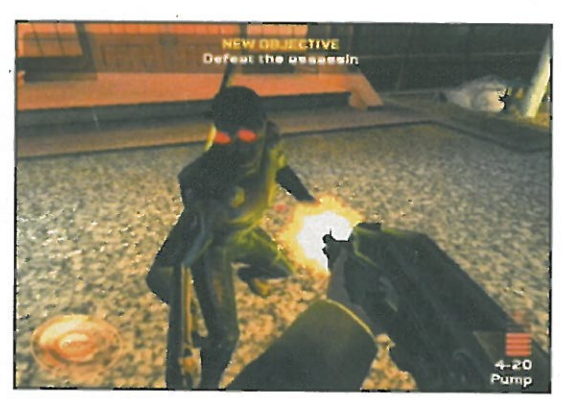
Como novedad, hay una fase bajo el mar.



Y también hay otra a bordo de un jet.



Entre los "gadgets" que llevaremos hay desde lásers a microcámaras, pasando por decodificadores, ametralladoras por control remoto, etc.



En la fase que se desarrolla en Japón deberemos enfrentarnos a un ninja que se mueve con pasmosa rapidez, además de estar armado a tope.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (82 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ La mezcla de géneros funciona y engancha. Apartado técnico sólido y sin fisuras.

↓ El modo principal resulta corto. Pocas novedades con respecto a *AEFC*.

Un juego que por su variedad y su gran calidad técnica engancha y divierte, aunque no sorprenda demasiado y resulte algo corto. **8**

Compañía **Bandai/Infogrames** | Género **Lucha** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **T.P.**

Dragon Ball Z Budokai

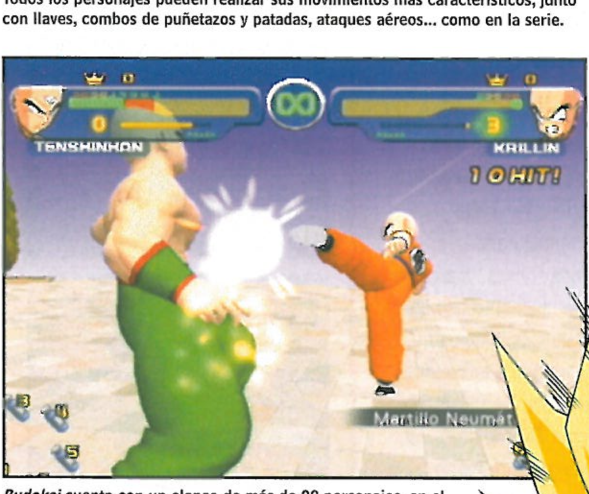
Goku por fin tiene un juego a su medida

Dragon Ball, el archiconocido manga del maestro Akira Toriyama se estrena en PS2 como un espectacular juego de lucha, que será recordado por su increíble fidelidad con la serie de TV.



Todos los personajes pueden realizar sus movimientos más característicos, junto con llaves, combos de puñetazos y patadas, ataques aéreos... como en la serie.





Budokai cuenta con un elenco de más de 20 personajes, en el que es posible encontrar a Krillin, Tenshinhan, Mr Satán...



El modo Historia, que es de lo mejorcito del juego, abarca desde la llegada de Radix a la Tierra hasta la derrota de Cell. Se hace corto.

Los millones de seguidores que tiene Goku por todo el mundo estábamos esperando un título a la altura del manga "Dragon Ball", tras los más bien mediocres títulos aparecidos en SNes y PSOne, que a duras penas supieron capturar la esencia del manga. Con la llegada de *Budokai*, podemos decir sin equivocarnos que ese título por fin existe.

Budokai supone una más que interesante ruptura con los anteriores juegos basados en "Dragon Ball" ya que, pese a ser un juego de lucha como sus antecesores, concentra gran parte de su encanto en su meritorio apartado gráfico, en el que todos los personajes y escenarios más emblemáticos del manga han saltado a las 3D de una forma brillante, y en los novedosos modos de juego.

EL MODO HISTORIA ES EL GRAN ATRACTIVO del juego, ya que gracias a él podemos revivir, de manera muy ágil y sin entrar en pormenores, el argumento de la serie mediante un montón de secuencias de vídeo, y protagonizar las batallas más importantes de la serie Z, exactamente desde la llegada de Radix a la tierra hasta la derrota de Cell.

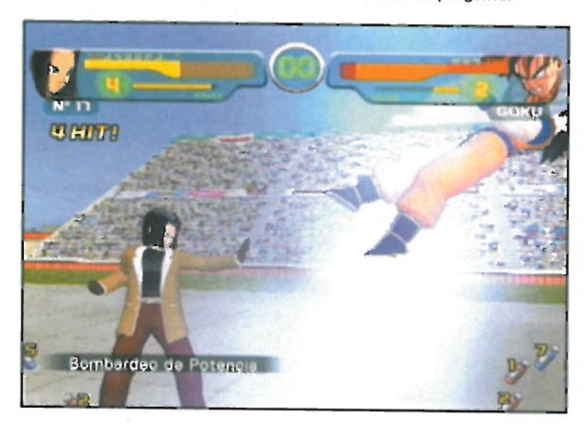
Lo mejor de todo es que en todas estas batallas podemos realizar prácticamente las mismas acciones que vimos en los combate de la serie de



Si eres fan de Goku no tendrás ningún problema para reconocer a los luchadores: todos están genialmente recreados a base de polígonos.



Junto con la brevedad del modo Historia, lo peor de *Budokai* es su sencillo sistema de control, que en algunos casos resulta hasta pobre.





televisión: espectaculares golpes especiales, ataques capaces de enviar a nuestro enemigo hasta Cuenca, "rifirrafes" aéreos... en fin, un cúmulo de posibilidades que harán las delicias de los más acérrimos seguidores de la serie. Y eso sin olvidar el innegable encanto de controlar a Goku, Piccolo, Son Gohan... y muchos más.

El resto de modos de juego nuevos, como pueda ser el modo Torneo, en el que podemos conseguir dinero para comprar algunos personajes ocultos, técnicas nuevas y más secretos, tampoco están nada mal, aunque lo cierto es que no llegan a alcanzar la brillantez del modo Historia.

COMO TODOS LOS *DRAGON BALL*, este *Budokai* también tiene serios defectos. El principal es que, como juego de lucha, no ofrece un abanico de golpes y técnicas tan amplio como el que presentan *Tekken* o *Virtua Fighter*. De hecho, todos los golpes se ejecutan con sólo con 3 botones (puñetazo, patada y energía), y la verdad, la variedad de técnicas deja un poco que desear, algo que sin duda no llegará a sorprender a los seguidores de los juegos de Goku, que desde SNes han brillado por su simpleza. Es más, para que os hagáis una idea, en *Budokai* ni siquiera existe un botón para volar...

Budokai es el mejor juego de Goku de la historia, tanto por su puesta en escena como por su modo Historia.

Más grave nos parece aún la escasa duración del modo Historia, que en apenas 3 horas pasará a eso, a ser "historia", ya que no incluye todas y cada una de las peleas del manga, y lo que es peor, ni siquiera aborda la saga de Boo, el final de la serie. Para rematar la faena, el juego nos llega doblado al japonés, lo que puede tener su encanto, pero con una traducción al castellano que no respeta algunos nombres vistos nuestro país, como las Habichuelas mágicas, aquí llamadas Semillas Senzu.

En fin, en cualquier caso, y pese a todos sus defectos, no hay ninguna duda que los seguidores de Goku tenemos ante nosotros una cita más que obligada. Aunque como juego de lucha, PS2 tiene mejores títulos, nadie puede negar el indiscutible encanto de *Dragon Ball*, ¿verdad?

Dragon Ball en estado puro

Cualquiera que haya visto la serie de TV ya sabe cómo son los combates de *Budokai*, porque todas las posibilidades están ahí: pelear suspendidos en el aire, realizar ataques como el Kamehameha...


COMBATES AÉREOS: en el aire podemos intercambiar golpes, ondas vitales...


ESPECTACULARES ATAQUES: Goku y compañía conservan todas sus técnicas.


SENTIDO DEL HUMOR: es una constante de la serie, y está tal cual en el juego.


FIDELIDAD CON EL MANGA: algunas escenas de vídeo son como las viñetas.

Las cápsulas Hoi Poi

Si quedamos en los primeros puestos del modo Torneo, conseguiremos dinero con el que comprar las famosas cápsulas Hoi Poi en la tienda de Mr Popo. Estas cápsulas encierran nuevas técnicas de lucha, personajes ocultos, nuevos vestuarios y otros secretos con los que modificar a los personajes.



Existen distintos tipos de cápsula: algunas nos dan nuevas técnicas, otras habilidades de apoyo... etc.



Mediante el intercambio de cápsulas, podemos configurar las habilidades de todos los personajes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Japonés** | Jugadores: **1-2**




DUAL SHOCK 2 · M CARD (44 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN


Gráficos 8 Sonido 7 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 8

↑ La fidelidad estética con la serie de TV. La espectacularidad de los combates.

↓ No está doblado, la traducción de algunos términos y la duración del modo Historia.

Budokai es el mejor juego basado en Dragon Ball, muy espectacular y fiel al manga, aunque como juego de lucha resulta muy simple. **8**

Compañía **THQ** | Género **Shoot´em Up** | Precio **64,95 € (10.805 ptas.)** | Edad **+16**

Red Faction 2

Algo más que disparar y disparar

Desde una perspectiva subjetiva hemos acabado con todo tipo de enemigos: soldados alemanes, zombis, dinosaurios... ¿te apetece viajar al futuro para derrocar a un malvado dictador?



La misión que nos propone *RF2* es acabar con un dictador, aunque para ello, tendremos que plantar cara a todos y cada uno de los miembros de su ejército.



Disponemos de un amplio arsenal, compuesto por 14 armas, entre las que hay escopetas, rifles, lanzallamas y una buena variedad de granadas y minas.



El sistema Geo Mod ha perdido importancia en el juego, y hay menos paredes y zonas susceptibles de ser destrozadas a base de bombazos.



Red Faction es, hasta la fecha, el mayor éxito de THQ y Volition en PS2, y se caracterizó por traer algo de aire fresco a los shoot´em ups subjetivos. Su mayor logro fue la integración en el desarrollo del juego del sistema Geo Mod, gracias al cual podíamos destrozar las paredes, suelos y techos de los escenarios para abrirnos paso. Esta seña de identidad es lo único que queda del original en esta secuela, ya que el resto, tanto argumento como desarrollo o armamento, han sufrido importantes cambios y mejoras.

EN *RED FACTION 2* DEJAMOS LAS MINAS y el planeta Marte para asumir el papel de Alias, un experto en demoliciones, quien lidera un grupo de élite consagrado a una única causa: acabar con la tiranía de Victor Sopot y su ejército. Para cumplir tan ardua tarea disponemos de un total de 11 misiones, divididas en subniveles repletos de objetivos y cosas por hacer, como asegurar zonas de enemigos o infiltrarnos en los cuarteles de Sopot. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría en el primer *Red Faction*, durante buena parte del juego estaremos acompañados por nuestros compañeros de equipo, quienes desplegarán sus habilidades para ayudarnos, ya sea demostrando su habilidad

Una de las principales novedades es que, en algunas misiones, contamos con la ayuda de personajes controlados por la consola.



El diseño de los enemigos resulta mucho más espectacular y detallado que en el primer *Red Faction*, aunque también son menos realistas.





con los ordenadores o haciendo gala de su puntería con un rifle de precisión.

Lógicamente, en todas nuestras acciones llevan la voz cantante las armas, 14 en total, y algún que otro gadget, como unas gafas de visión nocturna. Sin embargo, lo mejor de *Red Faction 2* no es esta variedad de armamento, sino su trepidante ritmo, en el que apenas hay lugar al respiro y en el que la acción sufre constantes giros y cambios, ya sea porque pilotamos un nuevo vehículo, nos enfrentamos a un enemigo final... por poner algunos ejemplos. En este sentido, esta secuela supera al *Red Faction* original con creces, y como experiencia de juego resulta más variada y divertida. Visualmente tampoco está nada mal, ofrece algunos escenarios repletos de vistosos efectos (luz, humo...) y unos personajes muy bien modelados que, de nuevo, dejan a la altura del betún a los de su antecesor.

PESE A LAS ALTAS COTAS DE DIVERSIÓN que es capaz de llegar a proporcionar, lo cierto es que el espectáculo da más bien poco de sí. Los 11 niveles apenas dan para dos días de juego intenso, y te terminan dejando con ganas de más. Por si fuera poco, el sistema Geo Mod tiene un papel menos importante que en el primer *Red Faction*, y eso se plasma claramente en los escenarios, donde hay muchas menos zonas que podemos destruir. Por estos dos motivos, el modo individual no consigue igualar los logros de los grandes títulos del género, como *Medal Of Honor* o *TimeSplitters 2*. Eso sí, el modo Multijugador ha mejorado considerablemente respecto a su antecesor, y ofrece unos piques antológicos para cuatro jugadores simultáneos.

En fin, que pese a sus buenas ideas, a su ritmo trepidante y a su más que acertada realización técnica, *Red Faction 2* no consigue colarse entre la élite de los shooters, principalmente por su corta duración. Eso sí, mientras dura, es de lo más divertido que vais a jugar.

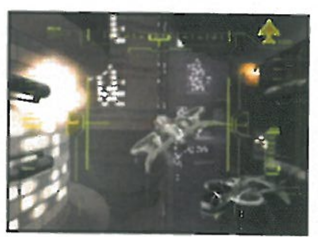
Red Faction 2 es un shooter intenso y bien realizado, que no deja lugar al descanso. Eso sí resulta corto.

Acción sin descanso

El ritmo de RF2 es mucho más trepidante que el de su antecesor: podemos empezar un nivel enfrascados en un duelo aéreo para acto seguido bajar a tierra, pegar unos cuantos tiros y coger un Mecha...



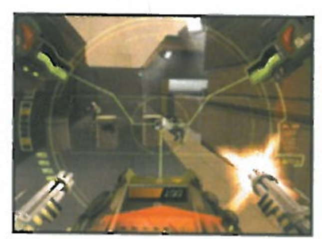
En las fases del helicóptero, nosotros sólo controlamos la torreta de disparo.



Podemos atacar objetivos terrestres y aéreos, como estas aeronaves.



Dentro de un tanque podemos lanzar cañonazos y controlar la metralleta.



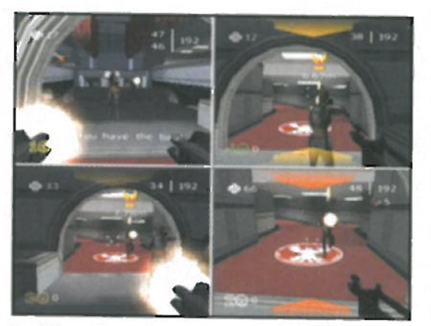
Junto con el submarino, el único vehículo que controlamos es el potente Mecha.

Multiplica por cuatro

Frente a la brevedad del modo individual, *RF2* ofrece un amplio abanico de modos Multijugador que prolongan su duración de manera importante y que, además, ofrecen un montón de opciones de configuración, con las que podemos hasta alterar las reglas y metas de los distintos tipos de juegos.



Existen distintos tipos de juego: Deathmatch, Capturar la "cartera"... tanto por equipos como solos.



También podemos introducir y configurar unos cuantos bots, o personajes controlados por la consola.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 7

↑ El frenético ritmo de juego, su compatibilidad con teclados y ratones USB, los gráficos...

↓ No está traducido, el desaprovechado sistema Geo Mod y el breve modo individual.

RF2 no consigue meterse entre los grandes por su brevísima duración, aunque mientras dura, es una de las experiencias más intensas. **8**

Compañía **Vivendi** | Género **Aventura/Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+3**

La Comunidad del Anillo

La aventura tal y como la dictó Tolkien

Si eres un fanático de la obra de Tolkien y te molestó que la película se saltara algunos pasajes, no te preocupes porque Vivendi se ha acordado de ti... ¿Estás preparado?



En bastantes momentos (sobre todo a la hora de pelear), iremos acompañados por otros integrantes de la Comunidad, que son controlados por la CPU.





En nuestro viaje encontraremos un montón de enemigos "gordos", como Trolls, Jinetes Oscuros, el Guardián de Moria... y el Viejo Hombre-Sauce del Bosque Viejo.



En algunos momentos tendremos que resolver algunos puzzles. Son pocos y la mayoría consiste en mover bloques, pero aportan variedad al desarrollo.

Con el estreno de "Las Dos Torres" a la vuelta de la esquina y con un gran juego de acción que recoge las 2 primeras películas ya en la calle, Vivendi sigue alimentando el mito del Anillo con una aventura basada en el primer libro de la trilogía. Lo primero que hay que dejar claro es que los dos juegos basados en "El Señor de los Anillos" (el de EA y éste de Vivendi), no sólo no se "pisan" sino que hasta podríamos decir que son complementarios. Si *Las Dos Torres* basa todos sus argumentos en la acción pura y dura, recreando los momentos más emocionantes de las dos películas, en *La Comunidad del Anillo* vamos a encontrar un desarrollo mucho más variado, con combates, exploración, infiltración e incluso algún que otro puzzle. Así pues, preparaos para recorrer todas y cada una de las localizaciones aparecidas en el libro, incluyendo las que se "cayeron" en la adaptación cinematográfica (como la Quebrada de los Túmulos), en una aventura que comienza en la pacífica Comarca y termina con la Compañía en Amon Hen. Y es que, como era de esperar, acompañaremos a Frodo y sus amigos en su peligroso periplo.

EN FUNCIÓN DEL PUNTO DE LA HISTORIA en que nos encontremos, controlaremos a Frodo, Aragorn o Gandalf, tres personajes con habilidades bien diferenciadas entre sí. El pequeño Frodo tiene poco que hacer en combate, pero sus habilidades de distracción (lanzando piedras) y de infiltración (usando el Anillo) son clave en ocasiones.

Los textos respetan lo más posible el original. Y tranquilos, que la versión final llegará traducida y doblada a nuestro idioma.



También pelearemos contra un Nâzgul montado en la Bestia Alada: una de las pocas libertades que se han tomado los desarrolladores respecto al libro.





Aragorn es un maestro manejando la espada y el arco. Y, por último, el mago Gandalf es capaz tanto de blandir su espada como de ejecutar cinco poderosos hechizos.

Aunque en *LCDA* hay muchos más momentos de acción que en el libro, ya os avisamos que los combates no son ni mucho menos tan multitudinarios como en *LDT*. A cambio contaremos con misiones secundarias (sobre todo búsquedas) y algún que otro puzzle (no muy difíciles, la verdad). La abundancia de combates y las misiones secundarias son las únicas licencias que se ha tomado Vivendi con respecto al libro, pero tranquilos que todas son en aras de una mayor variedad y todas son muy "tolkenianas". La pena es que al final estas misiones sean más escasas de lo que esperábamos...

EL TEMA GRÁFICO ES LO QUE PEOR funciona, ya que nos muestra unos escenarios que no pasan de normalitos y que, pese a ser grandes, presentan bastante niebla. Además, detalles como la recreación del agua o la niebla no terminan de dar la talla. En cuanto al diseño de los personajes, pretenden ser fieles a las descripciones de Tolkien y lo consiguen en buena medida, aunque unos están mejor que otros... En cualquier caso, visualmente no es ni de lejos tan atractivo ni impactante como *Las Dos Torres*. Eso sí, la parcela sonora está muy cuidada, destacando la fenomenal banda sonora.

Basado en el primero de los libros, La Comunidad del Anillo es un título variado, pero poco espectacular.

En resumen, *La Comunidad del Anillo* es un título más variado que *LDT*, pero mucho menos espectacular, con el que se divertirán sobre todo los fans de Tolkien, quienes perdonarán sus defectos técnicos sólo por el hecho de poder manejar a sus héroes preferidos. Lo ideal sería tener los dos juegos, pero si tienes que elegir, *Las Dos Torres* te resultará mucho más satisfactorio. Tú mismo.

Los poderes de la Comunidad

La "Comunidad controlable", a saber, Frodo, Aragorn y Gandalf, tienen cada uno una serie de habilidades exclusivas. Conocerlas y utilizarlas bien es clave para llegar con vida (y con el Anillo) al final.



En la oscuridad de la noche, Frodo puede despistar a los Jinetes lanzando piedras.



Además, Frodo puede usar el Anillo para volverse invisible, pero de forma limitada.



Gandalf tiene un total de cinco hechizos. Para usarlos necesita pociones.



Aragorn, por último, es experto en tiro con arco y esgrima. Las peleas son suyas.

Muy fiel al libro

Pese a las abundantes licencias que se toman los chicos de Vivendi para garantizar más acción (como los trolls o la Bestia Alada), en general hay que destacar que *LCDA* resulta bastante fiel al primero de los libros de Tolkien. El amenazador Bosque Viejo o el viaje por los túmulos son dos ejemplos.



Glorfindel es el elfo que ayuda a Frodo en el vado del Bruinen, y no Arwen como aparece en la película.



El viaje por los tenebrosos (y nublados) túmulos está recogido en el juego, incluidos los espectros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (164 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 6 · Calidad/Precio 7

↑ Desarrollo muy variado y adictivo. Es fiel al libro en el que se basa.

↓ Gráficamente no termina de dar la talla. Es corto, mucho más de lo que esperábamos.

Una variada aventura con la que los fans de Tolkien se lo van a pasar en grande, pese a que no es muy larga ni resulta espectacular. **7**

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)** | Edad **+16**

Minority Report

El futuro trae acción a PS2

Activision ha transformado la última película de Steven Spielberg en una sucesión de disparos y golpes que te va a obligar a machacar a pulsaciones los botones de tu Dual Shock 2.



Como buen juego de acción, *Minority Report* nos enfrentará a jefes finales, tan espectaculares como esta nave de Precrimen. Con este tipo de enemigos habrá que usar nuestras armas más poderosas: cohetes, ametralladoras, rifles de conmoción...

Basada en un relato de Phillip K. Dick, "Minority Report" ha sido uno de los grandes taquillazos de la temporada, gracias sobre todo a su sugestiva historia. Pero, para nuestra sorpresa, Activision ha dejado en segundo lugar la trama del film y ha encargado a Treyach, los desarrolladores de *Spider-Man*, un juego de pura acción.

Nosotros tomamos el papel de John Anderton (Tom Cruise en el cine), un detective de la unidad Precrimen encargado de detener a futuros asesinos antes de que ejecuten a sus víctimas. Pero su vida da un vuelco cuando él mismo es señalado como criminal en potencia y debe emprender una peligrosa huida. Este argumento se plasma en más de cuarenta niveles en los que nos enfrentaremos a continuos combates multitudinarios, abriéndonos camino hasta la salida a golpes o usando armas de fuego. El sistema de control es muy sencillo: todos los combos se realizan pulsando series de tres botones y para pasar al modo de disparo sólo hay que pulsar un botón. La puntería automática se encarga de fijar a los enemigos y ya podemos apretar el gatillo. Esta mecánica, tan simple como jugable, se repite incluso en las escasas pero divertidas fases en las que volamos con un jet-pack a la espalda.

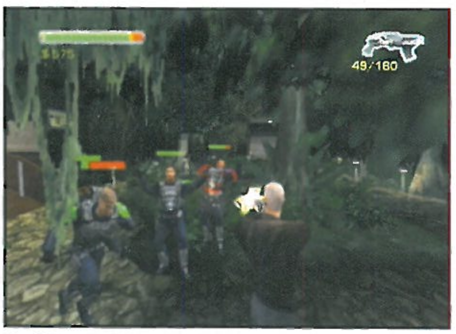
TÉCNICAMENTE, *MINORITY REPORT* no logra sorprender, pero transmite sensación de limpieza gráfica gracias a unas texturas de calidad y a algunos efectos destacables, como la distorsión de la imagen que produce el rifle conmocionador. Eso sí, se echan de menos efectos de luz en tiempo real y un mayor detalle en personajes y escenarios. El apartado sonoro simplemente cumple, y es una pena que las voces no se hayan doblado al castellano, aunque esto no influya para

El Mercado Negro

En cualquier momento del juego podemos pausar y acceder al menú del Mercado Negro. Aquí gastaremos el dinero que hay esparcido por los escenarios, comprando nuevos movimientos para Anderton y también mejoras permanentes (como aumentos en el tamaño de su barra de energía) y temporales (invulnerabilidad, superfuerza...). Desgraciadamente, cada una de las ventajas sólo puede usarse un número determinado de veces durante la aventura.



Gastar en opciones como la invulnerabilidad puede sacarnos de un apuro, pero nos deja sin dinero para mejoras permanentes.

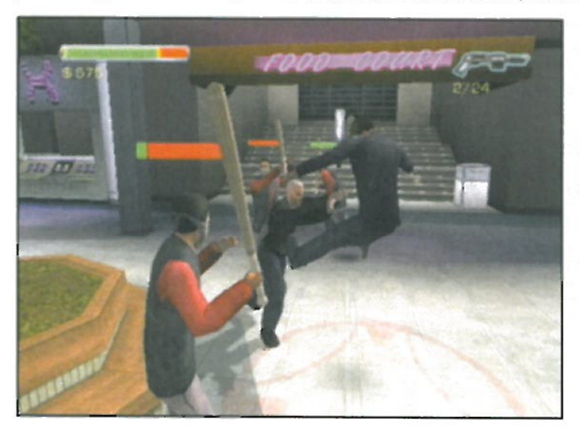


También es posible comprar armamento, así como mayor capacidad en los cargadores y armaduras momentáneas.

El elenco de rivales no es demasiado amplio. Abundan los agentes de Precrimen, pero también hay pandilleros, policías normales y los más peligrosos, los robots. La escopeta es efectiva contra ellos.



La física del juego hace que los rivales reaccionen exageradamente a los golpes, lo que propicia que podamos lanzarlos desde las alturas con nuestros ataques. Una buena forma de librarte de ellos.





nada en el desarrollo. Pero lo más destacable es la técnica de animación de los personajes, que no sólo hace los combates más vistosos, sino también más divertidos: cada articulación reacciona de forma independiente a los golpes, y los personajes adoptan posturas distintas y únicas por cada impacto recibido, como ocurriría en una pelea real. Las patadas y los agarres de Anderton, junto a los escenarios llenos de elementos destrozables, exageran y aprovechan al máximo este efecto.

SU ESPECTACULAR Y FRENÉTICA ACCIÓN es, por desgracia, la única baza de *Minority Report* para atraer a los usuarios. La trama del film, que se ha modificado ligeramente, apenas tiene reflejo más allá de las escenas de vídeo introductorias de cada nivel, y sólo algunos saltos rompen la dinámica de golpes y disparos. Una pena, porque con una historia como la del film está claro que podrían haberse incluido elementos de infiltración, puzzles u objetivos más variados...

Minority Report sacrifica la variedad en su desarrollo para ofrecer acción pura y sin descanso al jugador.

Todo ello deja la sensación de que Activision no ha aprovechado del todo la licencia, que era ideal para una aventura con una mayor profundidad de juego. Pero en conjunto, *Minority Report* es un arcade que ofrece acción a raudales y sin complicaciones. Y, aunque puede resultar repetitivo para aquellos jugadores que esperaban más variedad y mayor fidelidad a la película, sus espectaculares peleas sin tregua encantarán a los fans de la acción.

Justicia desde el cielo

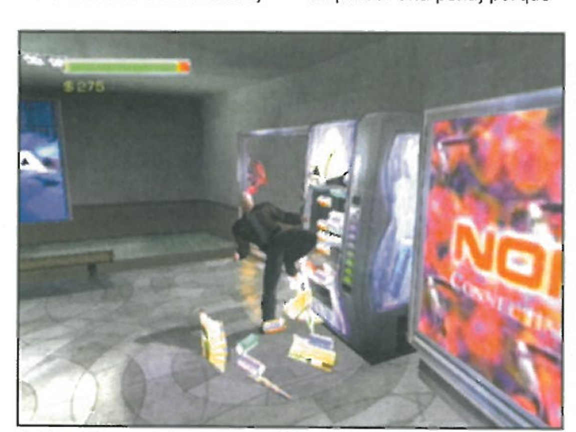
Una de las pocas variaciones significativas en el desarrollo de *Minority Report* son las fases en las que volamos con el Jet-pack que utilizan los policías de Precrimen. Su control es muy sencillo y la libertad de movimientos que proporciona es total, e incluso podemos utilizar armas de fuego mientras lo usamos. Es una lástima que aparezca en muy pocas fases...



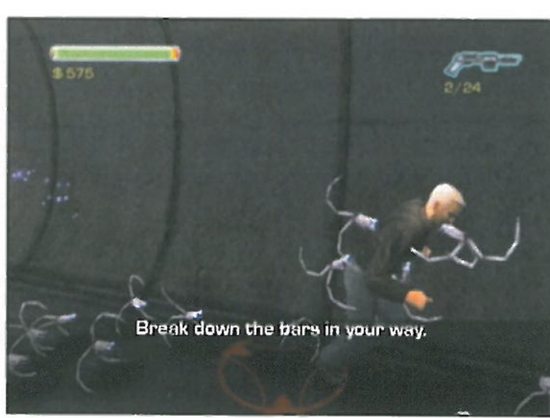
Derribar a los enemigos como si fueran bolos es útil y divertido.



Desde el aire también podemos hacer uso de cualquiera de nuestras armas.



Destrozar los escenarios a veces es útil, pues pueden guardar dinero oculto.



La ambientación sí es fiel a la peli. Aquí tenéis a los robots araña.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (194 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 7
Duración 6 · Calidad/Precio 6

↑ Combates pensados para ofrecer destrozos y espectáculo. Las fases del Jet-Pack.

↓ Le falta variedad. Desaprovecha el argumento de la peli centrándose en la acción.

Una sucesión de espectaculares combates que gustará a los fans de la acción, pero los demás echarán en falta más variedad y profundidad. **7**

Compañía **Activision** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.805 ptas.)** | Edad **+13**

Wreckless

Máxima velocidad y destrucción

Uno de los estandartes de Xbox salta a PS2 de una manera más que digna, mejorando la resolución y ofreciendo algunas novedades jugables interesantes.

Wreckless es el título de un alocado arcade de velocidad en la línea de *Felony 11-79*, aparecido en PSOne hace unos años. En él, nuestro objetivo prioritario no consiste en llegar primeros a la meta, sino cumplir con éxito las más variadas misiones, como destruir coches a base de choques, desmontar a golpes puestos ilegales de comida o llevar muestras de sangre al hospital, todo dentro de un límite de tiempo. Esto no sería nada divertido si no pudiéramos realizar acciones poco habituales en los simuladores, como puedan ser disparar cohetes o movernos por la ciudad con completa libertad, posibilidades que además nos permitirán arrasar con todos los objetos que salgan a nuestro paso (farolas, vallas...) y con los peatones, a los que milagrosamente nunca llegamos a "matar".

Además, pese a la gran cantidad de objetos que pone en pantalla, el juego nunca se ralentiza (se mueve a unos 60 fps constantes) y ofrece una gran sensación de velocidad.

Sin embargo, aquellos que han visto la versión de Xbox pueden decir que los gráficos no son tan impactantes, algo que es cierto sólo a medias. La culpa la tienen las texturas y ciertos efectos visuales, como el calor, que han sido matizados y ajustados para que esta versión de PS2 se mueva mejor que la de Xbox. Sólo en ese sentido es peor, ya que, como hemos dicho antes, el conjunto se mueve de manera más fluida, e incluso cuenta con algunos extras exclusivos de PS2.

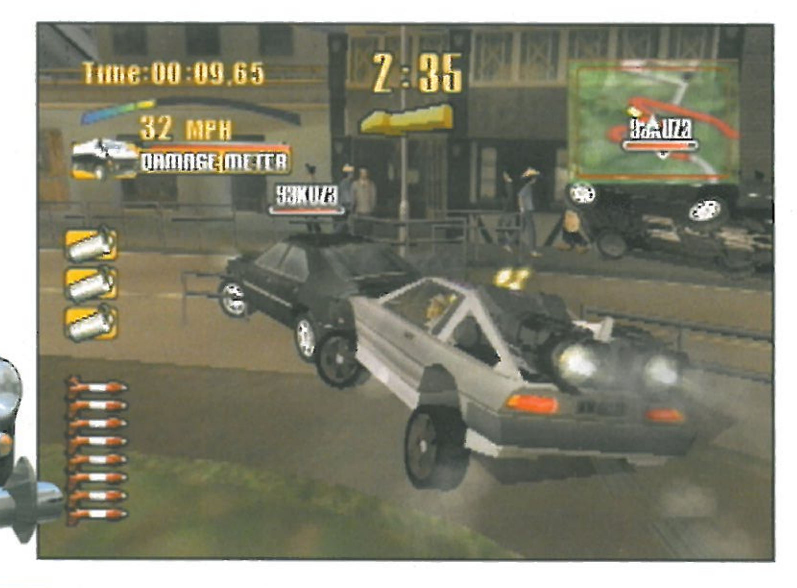
No obstante, una cosa no quita la otra y *Wreckless* es uno de esos juegos que engancha muy fuerte en las primeras horas de juego, pero que a la larga, resulta bastante repetitivo y monótono.



Como buen arcade, podemos disparar cohetes y utilizar una especie de turbo que ralentiza el tiempo.

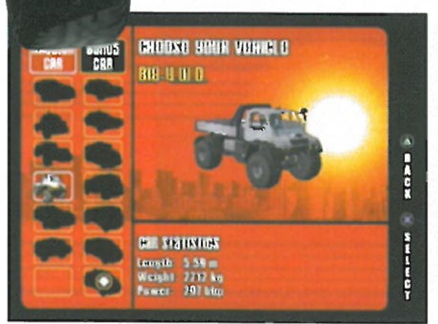




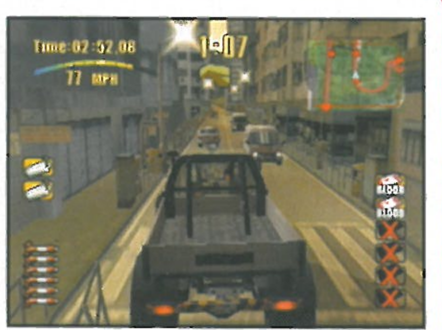


Mil y un secretos

Al comenzar a jugar podemos escoger entre dos bandos: los polis y los cacos. Cada uno tiene sus propias misiones, con dos niveles de dificultad que, una vez superados, nos depararán misiones bonus, un montón de coches ocultos y hasta alguna que otra sorpresa.



Todas las misiones tienen además objetivos secundarios, como romper 200 objetos, que encierran coches ocultos.



Podemos utilizar los coches conseguidos en todas las misiones, algo que facilita superar determinados retos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (74 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 7 · Duración 8 · Calidad/Precio 6

↑ Su alocado concepto de juego, su asequible control y lo bien que se mueve el conjunto.

↓ Las misiones acaban siendo repetitivas. Que gráficamente no sea más explosivo.

La fusión de velocidad, combate y misiones consigue divertir a lo grande durante las primeras horas, pero acaba siendo muy monótono.



7

BMX XXX

Toda la "carne" en el asador

¿Estás cansado de pedalear en los juegos deportivos sin recibir una recompensa que no sea el típico vídeo? ¿Tienes 18 años? ¿Y las hormonas revolucionadas?

La competencia en los juegos de deportes de riesgo cada vez es mayor, y por eso no resulta extraño encontrar propuestas diferentes, que de otra forma no podrían plantar cara a los grandes del género, como *Tony Hawk´s Pro Skater 4*. Este es el caso de *BMX XXX*, un título de mediocre realización técnica que delega todo su atractivo en unas pruebas rebosantes de un humor, que recurre constantemente a los dobles sentidos, las palabras malsonantes y los vídeos de señoritas ligeras de ropa, factores que obligan a este juego a llevar la etiqueta "sólo para mayores de 18 años".

En la práctica, *BMX XXX* es un juego muy convencional, muy al estilo de las series *Dave Mirra* o *Mat Hoffman*, en el sentido de que tanto las pruebas como el control son bastante habituales, es decir, no aportan nada nuevo al género. Sólo su sentido del humor, su picardía o los personajes con los que tratamos (prostitutas, mendigos, tarados...) son diferentes. De hecho, encontramos los mismos retos de siempre, como superar una cantidad de puntos concreta o ganar una competición, aunque la diferencia es que, por ejemplo, debemos acarrear un urinario con "inquilino". Vamos, el mismo perro con otro collar, aunque eso sí, si tenéis un sentido del humor bastante abierto, vais a pasar algunos momentos "desternillantes".

En la misma medida que el juego apuesta por el descaro y el humor subido de tono, descuida su faceta técnica. Frente a títulos relativamente recientes, como *Tony Hawk´s 4*, deja bastante que desear, principalmente porque los entornos ni son tan grandes, ni tan complejos, y los personajes que pueblan los escenarios están construidos con 14 polígonos y 3 texturas, siendo generosos.

En suma, *BMX XXX* es un título desigual que, sin ningún alarde técnico, hará las delicias de los "varones" con mucho sentido del humor, que superen los 18 años y que disfruten con los deportes extremos. El resto, mejor que lo dejéis pasar de largo...

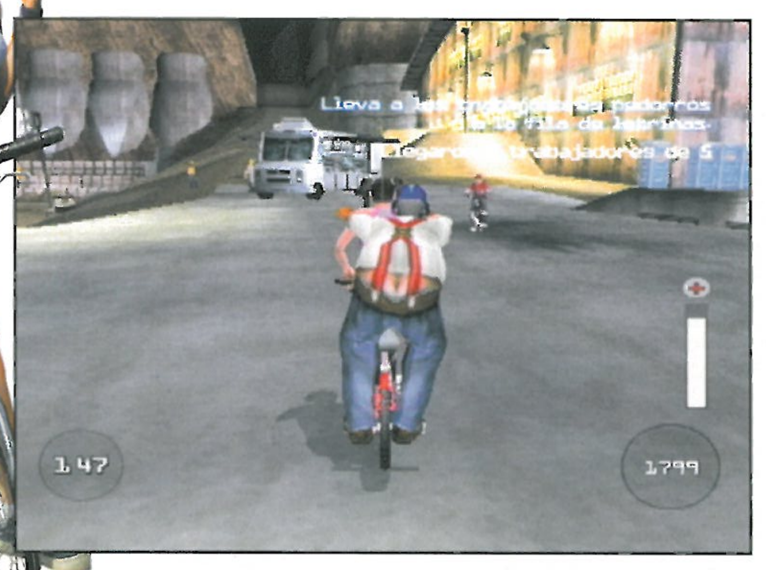




La gracia del juego radica en su sentido del humor, con pruebas como grindar esta enorme "pechonalidad".

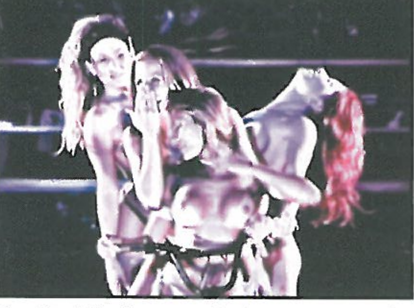




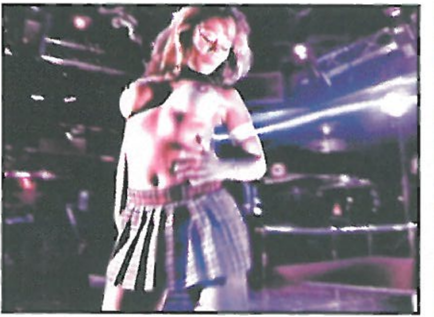


De XXX, poquito

Pese a que el título del juego puede dar lugar a malentendidos, que quede muy claro que el contenido pornográfico es más bien nulo. Como mucho podríamos hablar de escenas S, es decir, en las que sólo se muestran desnudos, que no llegan a ser integrales.



Para descubrir estas escenas, tendremos que conseguir mucho dinero, superar todos los retos de los niveles...



La versión europea no está censurada, aunque lo único que veréis son los pechos de unas cuantas bailarinas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (128 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 6 Sonido 8 Diversión 7
Duración 8 Calidad/Precio 7

↑ Su negro sentido del humor, está totalmente traducido, la cañera banda sonora...

↓ Salvo los videos de las chicas, no aporta nada nuevo. Muy simple gráficamente.

Pese a su enfoque socarrón y toque erótico, *BMX XXX* no aporta nada nuevo; es más, técnicamente supone un paso atrás en el género.



Compañía **THQ** | Género **Action RPG** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **+13**

Summoner 2

Sabia mezcla de acción y rol

Volition, los creadores de *Red Faction*, nos presentan un juego en el que tan importante es utilizar la espada como saber preparase sabiamente para la batalla.

El catálogo de Action RPG de PS2 aumenta con la secuela de uno de lo primeros juegos del rol que salió para la consola. Veinte años después del final del primer *Summoner*, Maia, la reina de Halassar, emprende una larga búsqueda para volver a traer la prosperidad a su pueblo. En sus viajes irá reclutando aliados, y casi siempre lucharán a su lado dos personajes controlados por la CPU que también podemos manejar directamente. Los combates en tiempo real dotan al juego de un fuerte componente de "beat´em up". Pero, aunque *Summoner 2* está centrado en el combate, éste se ve muy enriquecido por elementos de rol. Al distribuir los Puntos de Experiencia, será importante desarrollar personajes equilibrados que combinen destreza, fuerza y capacidades mágicas. Algunas zonas en las que nuestros héroes avanzan en solitario son ideales para comprobar que todos tienen capacidades únicas, desde una colosal fuerza bruta al dominio de las artes marciales o la infiltración sigilosa.

Con este buen planteamiento, *Summoner 2* habría llegado muy lejos de no ser por sus animaciones mediocres y su diseño de personajes y escenarios, simplemente correcto. Al menos, sí se muestran multitudinarios combates en pantalla sin ralentizaciones importantes.

En su conjunto, *Summoner 2* no sobresale en ningún aspecto, pero es una sólida y larga aventura que combina a partes iguales acción y rol. Su único defecto serio es que no saldrá traducido. Una lástima, porque este título es capaz de enganchar a cualquiera y hará las delicias de los fans de los mundos de magia y espada.



La base de *Summoner 2* son los combates y casi siempre contaremos con tres héroes.







Maia la Invocadora

La reina Maia domina el poder de la invocación. A lo largo de la aventura, hallaremos piedras que permitirán a la guerrera asumir la apariencia de diversas criaturas. Todas cuentan con poderes mágicos y técnicas de ataque propios y serán un recurso indispensable.



Algunas de las invocaciones son muy originales. ¿Qué tal una cuchilla volante o un ojo alienígena?



Blood, la primera transformación de Maia, es letal: una bestia que recupera vida con cada golpe que asesta.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**









DUAL SHOCK 2 · M. CARD (236 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos	Sonido	Diversión	Duración	Calidad/Precio
7	6	7	8	6

↑ La variedad de protagonistas, sus distintas capacidades y los combates masivos.

↓ Técnicamente es normalito. A los puristas del rol les puede desanimar tanto combate.

Summoner 2 sabe integrar acción y rol, y permite controlar a héroes muy distintos. Lástima que no llegue traducido.

7

Compañía **Sci** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

Gumball 3000

Velocidad sin concesiones





Gumball 3000 es un arcade de los de no quitar el pie del acelerador. Quizá por ello, los programadores se han centrado en conseguir una notable sensación de velocidad, descuidando los gráficos. Los escenarios son sencillos y vacíos, y los modelos de los coches van de lo correcto a lo grotesco (como los todoterreno, que parecen bloques andantes). Pero cuando estemos evitando coches en dirección contraria, mientras intentamos llegar al siguiente checkpoint, no nos fijaremos en los gráficos. El control es poco realista pero muy preciso, y la habilidad es el único arma para ganar.

Para acceder a los secretos del juego hay que conseguir cartas de sugerentes señoritas, superando los objetivos de cada tramo: dar gigantescos saltos, echar a la policía de la carretera... Esta buena idea se ve lastrada por una elevada dificultad. La distancia entre los checkpoints está ajustada al máximo, y llegar los primeros a la meta y completar además los objetivos resulta demasiado complejo. Por ello, sólo los más hábiles disfrutarán con él, mientras la mayoría preferirá opciones más asequibles y espectaculares como *Burnout 2*.

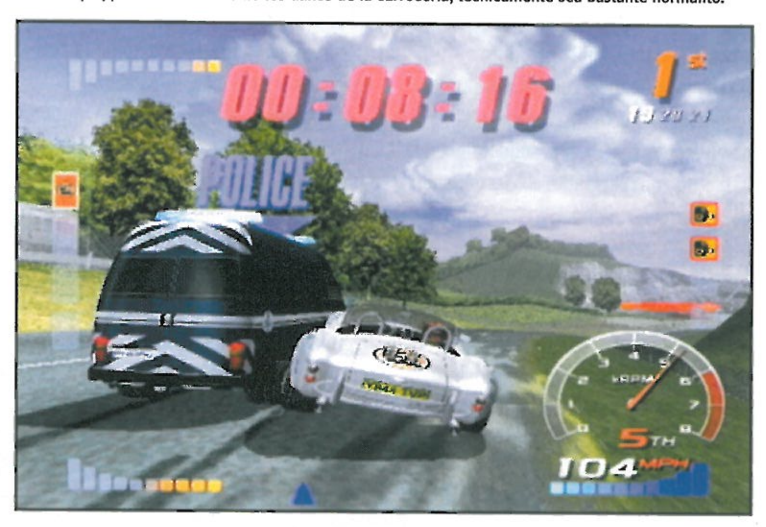


Inglés • 2 jugadores
Memory Card 2 (83 kb) • Dual Shock 2 • Volante

Un arcade que podría cuajar por su buen control y planteamiento, pero su mediocridad técnica y elevada dificultad reducen la diversión. **6**



El juego muestra un espectacular concepto de velocidad pura, con un control arcade muy satisfactorio. Lástima que, pese a detalles como los daños de la carrocería, técnicamente sea bastante normalito.



Compañía **Infogrames** | Género **Juego de mesa** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)** | Edad **T.P.**

Monopoly Party



No ofrece nada que no tengas con el juego de mesa original, aunque si no lo tienes a mano...



El clásico juego de mesa llega a PS2 en una conversión que respeta la mecánica del original. Tanto, que las únicas novedades son una serie de tableros con diferentes ambientaciones (medieval, futurista, prehistórica, etc...), y un modo Party en el que todos los jugadores mueven al mismo tiempo, lo cual dinamiza el juego. Además, a la vista que presenta el tablero íntegro le falta nitidez. Vamos que, aunque las partidas con tres amigos resultan divertidas, no ofrece nada que no tenga el juego de mesa original, y encima no tiene tanto encanto.

Castellano • 4 jugadores
Memory Card 2 (148 kb) • Dual Shock 2

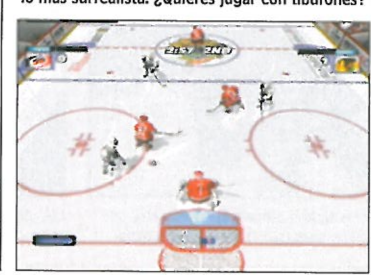
Una conversión idéntica al original, que sólo añade tableros temáticos y un discreto modo Party. Si no tienes a mano el juego de tablero... **5**

Compañía **Midway** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **T.P.**

NHL Hitz 20-03



El amplio abanico de equipos incluye algunos de lo más surrealista. ¿Quieres jugar con tiburones?



Con esta nueva edición de su simulador con licencia de la NHL, Midway ha captado el endiablado ritmo del hockey sobre hielo, apostado por un sistema de control sencillo pero con posibilidades, que permite disfrutar desde el principio de partidos frenéticos. Además, *NHL Hitz 2003* presenta un buen apartado técnico y un amplio abanico de modos de juego (aunque sólo permite partidos para dos jugadores simultáneos). Estos elementos, y el añadido de curiosos minijuegos, conforman un título que divertirá a cualquier aficionado a los juegos deportivos.

Inglés • 2 jugadores
Memory Card 2 (125 kb) • Dual Shock 2

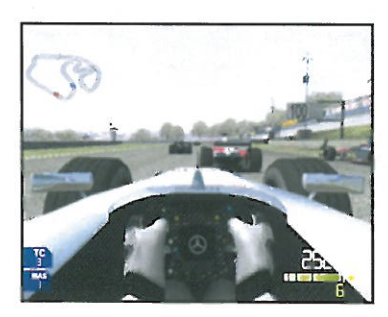
Refleja la emoción del hockey desde la primera partida, está bien hecho y tiene bastantes opciones. Pero no permite 4 jugadores simultáneos. **7**

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **T.P.**

Formula One 2002

La simulación más accesible

La saga de Fórmula 1 de Sony regresa dispuesta a retar a los mejores del género. ¿Te atreves a enfrentarte a Schumacher... o a meterte en su piel?



Con la temporada de Fórmula 1 ya concluida, Sony retoma la licencia de la FIA para ofrecernos un juego que incluye todos los equipos, pilotos y circuitos del campeonato real, y que apuesta por un estilo de conducción flexible y pensado para cualquier jugador.

Además del modo simulación, *Formula One 2002* incorpora un nuevo modo Arcade. En los dos tipos de competición hay tres niveles de dificultad, de manera que el modo más realista contentará a los más expertos: reglas de la FIA, decisiones mecánicas, inclemencias del tiempo... Eso sí, al igual que en la anterior versión, los coches giran con más facilidad que los reales.

Gráficamente el juego presenta una perfecta reproducción de vehículos y circuitos, aunque se echan de menos detalles como los reflejos sobre las carrocerías, eso sí, la extraordinaria sensación de velocidad lo compensa. Los efectos sonoros son notables y las voces en castellano.

En el global, *Formula One 2002* queda un poco por debajo del rey del género, *F1 2002* de EA, que presenta gráficos más pulidos, una ingente cantidad de modos de juego y una conducción más realista. Pero el juego de Sony ofrece un estilo de conducción más accesible y es una buena opción para los que consideren demasiado exigente la simulación más realista.



Aunque los modelos de los coches son perfectos, faltan detalles como las chispas producidas por el roce contra el suelo, reflejos en tiempo real o neumáticos manchados al pisar el césped.



El juego presenta dos vistas interiores y una exterior, siendo esta última muy cercana al coche. Se echa de menos otra cámara algo más lejana.

¡Ay, que eso duele!

El grado de realismo de las colisiones varía en función del estilo de juego. En el modo Arcade existe una barra de energía, pero hasta que no se vacía el coche no sufre desperfecto alguno. En el modo Simulación, los daños pueden ser sólo internos o notarse en el exterior de vehículo.



Algunos desperfectos tienen arreglo en boxes. Hay que avisar a los mecánicos para que esperen preparados.



Los alerones y las ruedas son las piezas que nuestro vehículo puede perder en las colisiones.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M. CARD (720 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 8

↑ La sensación de velocidad y el estilo de conducción, pensado para cualquier jugador.

↓ Los puristas preferirán una conducción más realista. Los gráficos son mejorables.

Un simulador de buena factura que suaviza el estilo de conducción para agradar a un público amplio, así que si eres de los "expertos"...

8

Compañía **Disney Interactive** | Género **Plataformas/Velocidad** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)** | Edad **T.P.**

El Planeta del Tesoro

2x1: Plataformas y Windsurf





Otra película de dibujos animados, otro juego de plataformas, estaréis pensando... y tenéis razón en parte, porque la adaptación de la última producción de Disney, "El Planeta del Tesoro" mezcla fases de saltos con otras en las que nos convertiremos en un *Tony Hawk* futurista sobre una tabla voladora.

El protagonista viajará por diversos planetas buscando un mítico tesoro. En algunos mundos el juego es un plataformas con ligeros toques de beat´em up, con fases poco originales de mediocre realización técnica y desarrollo muy sencillo.

La cosa mejora en los planetas que recorremos en nuestra tabla-cohete, fácil de controlar y capaz de "grindar" o realizar acrobacias. Lograr los diferentes objetivos divierte y la sensación de velocidad es buena. Esta mezcla da lugar a un juego desigual, que difícilmente llamará la atención de los aficionados a cualquiera de los dos géneros. Al menos, su adecuada curva de dificultad lo hará interesante para el público joven al que guste la película.



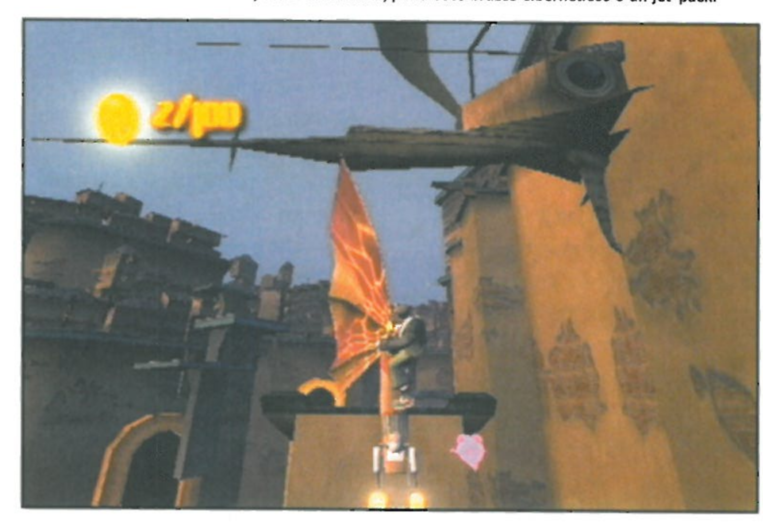
Castellano • 1 jugadores
Memory Card 2 (392 kb) • Dual Shock 2

Una mezcla de anodinas fases de plataformas con otras de velocidad más divertidas, sólo recomendable si te gusta la película.

6



En las fases plataformeras, el joven Jim va acompañado de un robot llamado Morfo capaz de transformarse en diversos ítems, como armaduras, poderosos brazos cibernéticos o un jet-pack.

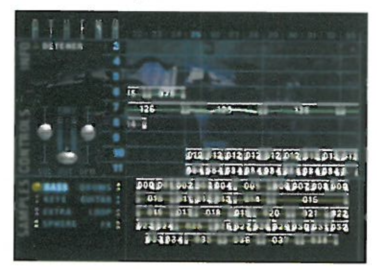


Compañía **Empire** | Género **Musical** | Precio **52,95 € (8.810 ptas.)** | Edad **T.P.**

E-Jay Club World



Además del editor principal, disponemos de una mesa de mezclas para remasterizar nuestra obra.



Este editor musical nos permite componer o modificar temas bailables de diversos estilos (Hip Hop, Reggae, Tecno...). Podemos combinar a nuestro antojo miles de sonidos pregrabados, mezclando hasta veinte pistas y ocho instrumentos diferentes. El control permite resultados llamativos en apenas unas horas, y trabajos bastante complejos a medida que aprendemos sus secretos. Además, la posibilidad de improvisar sesiones de hasta cuatro DJs simultáneos es la guinda de un programa muy recomendable para los fans de la música de baile.

Castellano • 4 jugadores
Memory Card 2 (-- kb) • Dual Shock 2

Un buen editor de música de baile que permite crear temas casi profesionales con un poco de paciencia y sin saber de música.

7

Compañía **Infogrames** | Género **Velocidad** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)** | Edad **T.P.**

Micro Machines



El acabado gráfico de *Micro Machines* es notable, sobre todo en los circuitos acuáticos



Todo un clásico de los videojuegos llega a PS2 en forma de alocado arcade de carreras para cuatro jugadores simultáneos. Los circuitos están llenos de obstáculos y los rivales no dudarán en echarnos de la pista. Vamos, que la idea promete, pero las posibilidades de diversión se reducen por un control demasiado sensible y por la limitada visión del circuito que nos da la perspectiva cenital. Además, los rivales son infalibles y ganar es demasiado difícil. Afortunadamente, el modo Multijugador funciona y salva a un juego pensado para disfrutar en compañía.

Castellano • 4 jugadores
Memory Card 2 (70 kb) • Dual Shock 2

Un arcade de velocidad simpático y con buenos gráficos, pero que falla por su excesiva dificultad. Al menos el Multijugador sí divierte.

6

Compañía **Activision** | Género **Velocidad** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)** | Edad **T.P.**

Rally Fusion

Una propuesta interesante

Activision nos ofrece una atractiva propuesta que mezcla sabiamente lo mejor del arcade con retazos de simulación. ¡Y todo "disfrazado" de rally!

Con algunos retrasos en su fecha de salida, Activision y Proein nos traen por fin su particular visión sobre el rally. Después de disfrutar de rigurosos simuladores como *Colin McRae 3* y de divertidas propuestas en plan arcade como *Shox*, *Rally Fusion* se presenta como un curioso híbrido entre los dos estilos con una importante baza a favor: sus múltiples modos de juego.

Su profundo lado arcade viene dado precisamente por sus modos de juego. Olvidaos de lo que es una competición de rally al uso y preparaos para desafíos tan excitantes como ascensos a montañas a toda pastilla o eslaloms imposibles, aunque también tenemos que superar tramos cronometrados. En este modo Desafío la "gracia" está en ir ganando pruebas, con lo que iremos desbloqueando retos a cuál más complicado. La única prueba real es la Carrera de Campeones, competición que se desarrolla en Canarias y donde dos pilotos compiten en un circuito cerrado en carriles paralelos.

El control, por su parte, está a caballo entre los dos estilos. Aunque habrá que estar atentos a derrapes y contravolantes, la verdad es que el control es muy permisivo, en una arriesgada mezcla que termina funcionando, pero tras echarle unas cuantas horas de práctica...

En cuanto al componente simulación, lo encontramos sobre todo en la existencia de daños que afectan a la conducción. Además, los 19 coches que aparecen en el juego son reales.

Un apartado gráfico bastante resultón (donde destaca sobre todo el modelado de los coches y algunos detalles, como el efecto de calor) redondea un juego atractivo sobre todo para los que busquen un soplo de aire fresco en este género.



La única prueba real del juego es la Carrera de Campeones, el resto es vértigo e imaginación.







Podremos jugar a dobles en pantalla partida sin que dejen de apreciarse sus detalles gráficos.

Arcade con mecánica

Rally Fusion está dedicado especialmente para los que busquen un juego no tan simple como un arcade ni tan complejo como un simulador. Debemos tener en cuenta los daños y la configuración del coche, pero sin entrar mucho en ello.



Ante la complejidad de un simulador riguroso, en este *Rally Fusion* sólo prestamos atención a tres factores.



Aunque las pruebas "inviten" a hacer el loco, los daños en la conducción pueden hacernos fracasar. Mucho ojo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M CARD 2 (98 Kb) · VOLANTE ·  MULTITAP · TECLADO ·  RATÓN

Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 7 · Duración 8 · Calidad/Precio 7

↑ Multitud de opciones y modos de juego. Algunos detalles gráficos.

↓ No está traducido ni doblado. El control puede no convencer a algunos.

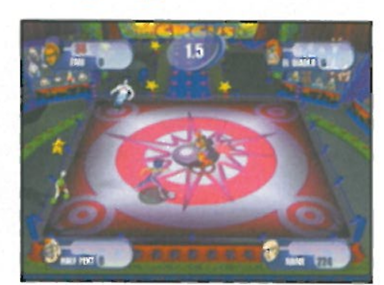
Un juego de rally que pretende mezclar arcade con simulación y que luce un buen apartado gráfico. Eso sí, no es rally puro. **7**

Compañía **Sega** | Género **Arcade** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **T.P.**

Soccer Slam

El fútbol más salvaje y arcade





La cara más arcade del fútbol llega de la mano de Sega con *Soccer Slam*, título que de "soccer" sólo tiene los goles...

La idea es muy sencilla: dos equipos de tres personajes (cada uno con sus características) se enfrentan en una auténtica batalla campal con el objetivo, claro está, de meter más goles que el contrario. No hay fueras, no hay faltas y sí hay golpes, tiros especiales, movimientos tipo "Matrix", etc, etc. Estamos ante un juego directo, agresivo y sin complicación en los controles. Esta apuesta resulta original y chocante, al menos de primeras. Lo malo es que, después de la sorpresa inicial y de haber visto todos los movimientos y equipos ocultos, la diversión puede disminuir de forma alarmante. Eso sí, si jugamos con otros tres amigos la cosa cambia para mejor.

Además, aparte de los típicos campeonatos contamos con una serie de minijuegos (como uno de lucha con ítems potenciadores o un "tú la llevas") que también pueden alargar su vida. Gráficamente, destaca sobre todo el gracioso diseño de los personajes, enormes y bien detallados, aunque la verdad es que el ritmo de juego podría ser más rápido y los ángulos de cámara son perfectamente mejorables...

En fin, un arcade original de primeras, pero que puede quedarse en nada una vez que descubráis todos sus secretos (y eso ocurre pronto), a no ser que tengas un multitap y otros tres amigos dispuestos a todo por el gol.

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (49 kb) • Dual Shock 2 • Multitap

Un original y directo arcade de fútbol que sorprende y divierte, sobre todo jugando con amigos. Pero si buscas fútbol de verdad...





Soccer Slam es espectáculo puro. Por ejemplo, si somos capaces de pillar los enormes haces de luz que se ven durante los partidos, podremos ejecutar un disparo especial como éste, con punto de mira y todo.



Compañía **Sega** | Género **Arcade de Pistola** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

Virtua Cop Elite Edition



Aunque resulta divertido (sobre todo jugando con un amigo), técnicamente está desfasado.



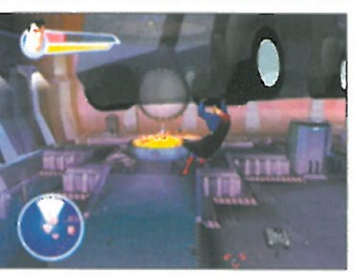
Todo un clásico de los salones recreativos llega a PS2 conservando toda su capacidad de divertir. Bueno, la verdad es que son dos los clásicos. Y es que Sega ha "calzado" los dos *Virtua Cop* originales en un mismo CD para gozo y deleite de todos los nostálgicos. Su principal baza está en la posibilidad de jugar con un amigo en ambos títulos, pero por lo demás, nos encontramos con un par de juegos algo desfasados, ya que no pueden competir con los grandes ni en calidad técnica, ni en duración, ni por supuesto en originalidad. Lo dicho, para nostálgicos.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (50 kb) • Dual Shock 2

Dos juegos en uno, divertidos y con sabor a clásico. Sin embargo, no llegan ni por asomo a la calidad de *Time Crisis 2* o *Vampire Night*. **6**

Compañía **Infogrames** | Género **Acción 3D** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)** | Edad **T.P.**

Superman



Los fans del héroe van a disfrutar usando sus poderes, aunque el juego se hace repetitivo.



La técnica de Cel Shading sirve para recrear los dibujos animados de Superman, en un juego en el que el Hombre de Acero exhibe todos sus poderes con un control cómodo y fluido. El juego ofrece buenas dosis de golpes y disparos, con montones de enemigos atacando a la vez y con difíciles retos en los que lucharemos contra el crono. Es una lástima que técnicamente sólo resulte correcto y que la nula variedad de enemigos hagan que el juego resulte pronto repetitivo, perdiendo atractivo. Eso sí, los fans del héroe disfrutarán con la perfecta plasmación de sus poderes.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (108 kb) • Dual Shock 2

Jugable recreación del universo y los poderes de Superman que gustará a sus fans, pero a la que le falta variedad en situaciones y enemigos. **6**

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **34,95 € (5.815 ptas.)** | Edad **T.P.**

NBA LIVE 2003

El mejor basket para PSOne

Si te gusta el basket y aún no tienes una PS2, todavía puedes disfrutar de este deporte gracias a EA Sports y la última edición de su serie *NBA Live.*





En lo que a simuladores de basket se refiere, la serie *NBA Live* de EA Sports no ha tenido nunca rival. Y la edición de 2003 no va a ser una excepción. Es el mejor baloncesto que puedes jugar en los 32 bits, aunque tenga muy pocas novedades con respecto al anterior y, sobre todo, aunque los años no pasen en balde y el presente de este deporte pase ahora por PS2.

Así, en *NBA Live 2003* se dan cita todos los ingredientes que debe tener un buen juego de basket: precisión en el control, un buen abanico de opciones y un apartado gráfico que haga justicia a la espectacularidad de este deporte. En cuanto al control, no se ha integrado el control "Freestyle" para hacer fintas (que tan bien funciona en PS2), lo que nos deja un sistema muy parecido al que vimos en el anterior, sencillo y efectivo.

En cuanto a opciones, la cosa tampoco está nada mal. Además de la temporada, podremos disputar concursos de triples, uno contra uno, retos...

Y qué decir del gran apartado gráfico. Salvo algunos problemillas aislados con el scroll, encontramos unos jugadores grandes y bien animados, a la altura de la calidad de repeticiones y secuencias.

Los serios comentarios de Sixto Miguel Serrano (el de Canal +) culminan el que posiblemente será el último gran juego de basket para PSOne. Si todavía no tienes una PS2 es de lo mejor que puedes encontrar (aunque sea muy parecido al anterior). Pero, al igual que os dijimos al hablar de *FIFA*, si queréis saber lo que es disfrutar de este deporte en una consola, dad el salto a PS2 y alucinaréis.



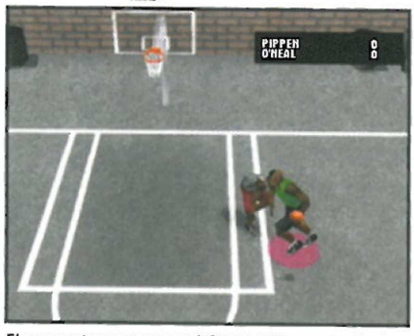
Hay dos estilos de juego. Por un lado, la Simulación, donde las reglas se aplican con todo el rigor y la mejorada IA sale a relucir. Por otro, el Arcade, donde podemos hacer mates estratosféricos como éste.



El gran nivel de realismo buscado por los chicos de EA Sports nos hace reconocer cada movimiento característico de los jugadores. Así, Shaquille O´Neal "dobla" los tableros como en la vida misma.

Modos de juego

Además de la temporada "pura y dura", tendremos una gran oferta en cuanto a modos de juego, desde el "uno contra uno" hasta el concurso de triples. No faltarán tampoco los desafíos al estilo del anterior *NBA* como ganar un partido por 20 puntos, etc. Sin duda alargan la vida del juego.



El uno contra uno nos servirá para pulir nuestra técnica de finta, mate, etc. Podemos elegir a cualquier jugador.



El concurso de triples ya estaba presente en *NBA Live 2002*, pero sigue siendo igual de divertido.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **CD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK | M. Card 1 bloque | VOLANTE | MULTITAP | PISTOLA | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 9 | Diversión 8
Duración 8 | Calidad/Precio 8

↑ La ambientación, la calidad gráfica de los jugadores, los comentarios...

↓ No aporta mucho con respecto al anterior. El basket "de verdad" ahora se juega en PS2.

Aunque muy parecido al anterior, es el mejor juego de basket para PSOne. Pero si quieres saber lo que es el basket, pásate YA a PS2. **8**

PACK EXCLUSIVO BLOCKBUSTER®



PlayStation 2

Precio actual: 249,99€



Memory Card

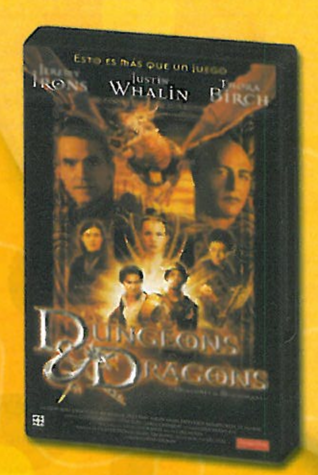
Precio actual: 42,99€

CÓMPRATELO EN BLOCKBUSTER® Y LLÉVATELO TODO POR SÓLO

330€

(54.907 PTAS.)





Dragones & Mazmorras

Precio actual: 9,99€



Tekken 4

Precio actual: 69,99€

Promoción válida hasta fin de existencias: 1.000 unidades. Sólo válido en tienda

Llévate la Emoción a Casa
www.blockbuster.es



Inspire 2.1 2400

Un estéreo insuperable

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **49,95 €**
- Distribuidor: **Creative**
- Teléfono: -
- Tipo: **Equipo 2.1**
- Valoración: 

Los mejores


1º INSPIRE 5.1 5500D
Fabricante: Creative • Precio: 208,95€
Excelentes cualidades a un precio de risa.


2º INSPIRE 5.1 5700
Fabricante: Creative • Precio: 437,95€
Lo máximo en prestaciones, pero hay que pagarlo.

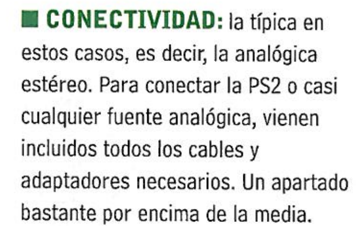

3º SOUND STATION 5.1
Fabricante: Logic3 • Precio: 249,90€
Cumplirá todas vuestras necesidades y no es nada caro.


4º PLAYWORKS PS2000 DIGITAL
Fabricante: Creative • Precio: 89,95€
Sorprendentes en todo. No son 5.1, pero suenan de maravilla.


5º INSPIRE 2.1 2400
Fabricante: Creative • Precio: 49,95€
El sistema 2.1 definitivo. Genial en potencia, calidad y precio.

No todo el mundo necesita un equipo 5.1 en su cuarto, pero no por ello deben renunciar a las máximas prestaciones. Para ellos, Creative ha puesto a la venta unos altavoces que no defraudarán a nadie en ningún aspecto.

Si no te llega para un equipo 5.1 (o no te interesa), este equipo es la mejor opción estéreo del mercado.



CONECTIVIDAD: la típica en estos casos, es decir, la analógica estéreo. Para conectar la PS2 o casi cualquier fuente analógica, vienen incluidos todos los cables y adaptadores necesarios. Un apartado bastante por encima de la media.

POTENCIA Y CALIDAD DE SONIDO: los satélites, además de estar magnéticamente protegidos, producen unas altas y medias frecuencias muy nítidas, siempre a salvo de los descomunales graves (para esta clase de equipos) procedentes del subwoofer. Éste último es de un tamaño considerable y está hecho de madera, algo que redunda (para bien) en la calidad de las bajas frecuencias. Los tres poseen una potencia más que suficiente para "llenar" tu habitación, créenos. También aquí, los de Creative están por encima de todo lo que hemos probado hasta ahora.

ACABADO Y MATERIALES: La misma calidad a la que ya nos tienen acostumbrados. Materiales sólidos y resistentes para todos los componentes del sistema y un aspecto sobrio y elegante. Mención especial merece el mandito a distancia con cable que incluye, y con el que podremos controlar el volumen sin movernos del sitio (aunque el cable no es excesivamente largo). Y para los que necesiten ayuda en el montaje de estos equipos se incluyen unas instrucciones claras y muy completas.

CONCLUSIÓN: Estamos, por ahora, ante el equipo 2.1 definitivo. Todo en él posee una calidad sobresaliente, por encima de sus competidores más directos y encima por un precio que más de uno no se creerá al leerlo. Si quieres unos altavoces de este tipo, no busques más.

Inspire 5500D

Calidad y precio "envolventes"

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **208,95 €**
- Distribuidor: **Creative**
- Teléfono: -
- Tipo: **Equipo 5.1**
- Valoración: 

El hermano pequeño del brutal sistema Inspire 5700 de Creative ya está entre nosotros, ofreciendo la misma calidad de siempre, pero intercambiando potencia por precio. Un equipo muy a tener en cuenta para aquellos que busquen un sistema 5.1 real para su PS2.



Un equipo 5.1 sin la potencia de los más caros, pero con una calidad muy ajustada a su precio.

CONECTIVIDAD: dispone de todos los conectores digitales y analógicos necesarios para "enchufarle" casi cualquier cosa. Aún así, hay alguna ausencia menor, como el DIN Digital. Eso sí, todos los cables vienen de serie, incluido el óptico.

POTENCIA: para tu cuarto y salón más que suficiente. Los satélites rayan a excelente nivel, pero es la aportación del subwoofer lo más destacable. Aún con una potencia ligeramente inferior a la de los Sound Station 5.1, el estar fabricado en madera se nota, y mucho. Altas frecuencias cristalinas y unos atronadores graves, sin distorsionar.

AMPLIFICADOR: compatible con las señales estéreo, Dolby Pro Logic y Dolby Digital, lo que garantiza que disfrutaréis de la inmensa mayoría de las películas y juegos (los que estén preparados) con sonido envolvente. El único "pero" es que el DTS se ha quedado por el camino.

ACABADO Y MATERIALES: excelentes en todos los aspectos. Todos los satélites vienen con soporte y, además, el central puede orientarse hacia abajo con sólo cambiar la base por una especialmente diseñado para él. La conexiones usan un sistema de colores que, unido a unas buenas instrucciones, facilitan mucho el montaje. También trae un útil mando a distancia, aunque, como es habitual, no lleva trípodes.

CONCLUSIÓN: un excelente equipo a todos los niveles (ligeramente por encima a los Sound Station 5.1) y a un precio de cine. Una compra totalmente recomendada

VGA Box

La calidad de imagen

Aquí tenéis por fin un VGA Box, un adaptador mediante el cual podemos conectar nuestra consola directamente al monitor de un PC sin otros intermediarios. Es decir, nuestro monitor tendrá el mismo cometido que cualquier televisión.

CONECTIVIDAD: Además del necesario conector para el monitor también incluye una salidas de audio y video con los que poder derivar la señal a un segundo televisor o a una cadena de música. A esto hay que añadir la posibilidad de conectar la propia tarjeta de video del ordenador, para no tener que andar enchufando y desenchufando cuando pasemos de la consola al PC y viceversa.

CALIDAD DE IMAGEN: Gracias a las características de los monitores, disfrutaremos de una mayor definición y nitidez que en una TV normal. También veremos los juegos NTSC en color y sin problemas con los tan traídos 50/60 Hz).

El VGA Box cuenta con todos los cables de conexión necesarios.

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **72 €**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 442 60 65**
- Tipo: **VGA-Box**
- Valoración: 

Desafortunadamente, resulta casi imposible jugar a juegos de pistola que usen los sistemas NeGcon (con el estándar, la cosa mejora muy poco).

ACABADO: Incluye todos los cables necesarios para aprovecharlo con las dos consolas de Sony y alguno extra, como el de S-Video. Lo que no podemos perdonar es la total ausencia de instrucciones de uso, algo que sufrirán los menos duchos al tener casi que adivinar cómo conectarlo.

VALORACIÓN: Un artilugio que gustará a los sibaritas de la imagen, pero que en ningún caso se hace imprescindible, sobretodo si tenemos en cuenta los más de 70 € que cuesta. Aún así, no dejéis de echarle un vistazo, puede que os sorprenda.

Mem. Booster 16 Mb

Otro tipo de memoria

Debido a la tecnología usada por Sony en sus tarjetas de memoria de PS2, las versiones clónicas de estos imprescindibles periféricos escasean de una forma alarmante. Para sortear esos obstáculos, Logic 3 nos presenta un nuevo sistema que ofrece, como única novedad, la necesidad de poseer una tarjeta oficial para insertarla en el propio Memory Booster y que hará de "intermediaria" ante la consola.

ALMACENAMIENTO: Los 16MB que ofrece son más que suficientes para aguantar durante meses y con decenas de juegos. Y además, no usa ningún tipo de compresión, por lo que los datos están, dentro de lo posible, a salvo de estropearse o perderse.

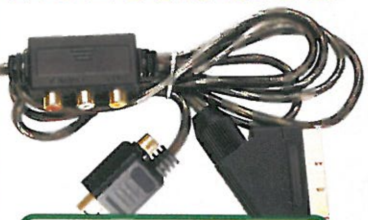
FUNCIONAMIENTO: Aunque novedosos, es más simple que el mecanismo de un chupete. Para cambiar entre la tarjeta oficial y el Memory Booster sólo hay que pulsar un botón, en cualquier momento de la partida. Lamentablemente, resulta imposible copiar datos de una a otra, lo que a veces puede ser un problema.

ACABADO: Su diseño es perfecto y no fuerza la ranura de la consola. Además, los leds luminosos nos informan adecuadamente de qué "tarjeta" estamos usando en todo momento. También viene con un pequeño manual de instrucciones, algo muy de agradecer hoy en día.

CONCLUSIÓN: Un artilugio muy útil dada la escasez de Memory Cards clónicas. Aún con la obligatoria necesidad de contar con una Memory Card oficial, los menos de 36 € que cuesta nos obliga a recomendarlo a todos los que estén buscando más sitio para guardar sus partidas.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **32,90 €**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Memory Station**
- Valoración: **E**

Otras novedades



Cable DVD

PS2 • 12 €
Hipnosis (93 442 60 65)
Valoración: 

Aunque para ver en condiciones los juegos a 60 Hz es necesario un cable RGB, resulta que no vale para ver películas en DVD. La solución es este cable, que deshabilita la protección del DVD y cuenta dos salidas AV de vídeo y otra de sonido, para derivar la señal a donde queráis.



Mem. Booster 8Mb

PS2 • 22,90 €
H. de Nostromo (91 548 78 83)
Valoración: 

Para una descripción más detallada de este periférico, no tenéis más que leer el de su hermano mayor,. La única diferencia estriba en una capacidad menor (8MB) y, claro, en un precio también más pequeño. Muy recomendable si ya tenéis una tarjeta oficial en vuestro "equipo de ocio".

DVD+CD Remote Control

PS2 • 14,95 €
H. de Nostromo (91 548 78 83)
Valoración: 

Otro de esos mandos DVD de tamaño diminuto y con las opciones básicas, que poseen un precio de risa, pero a costa de la comodidad. Sus botones son excesivamente pequeños, pero posee un receptor de eficiencia notable y un buen acabado (incluido entrada para un pad). Y a buen precio.



¡¡Play2Manía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!

IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº13

Play2 manía

El Señor de los Anillos

Las Dos Torres

Movimientos • Enemigos • Extras • Estrategias • Trucos

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!

No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene

Aventuras en coche

LOS REYES DEL CRIMEN, FRENTE A FRENTE

La mafia se ha instalado en PS2 y tiene trabajo para todos nosotros. El único problema está en decantarse por la banda para la que vamos a trabajar, ya que cada una tiene su propia forma de hacer "negocios". Para ponerte las cosas más sencillas, hemos organizado este "careo" entre los jefes locales...

1. Desarrollo

1.1 Argumento





The Getaway

La apuesta de Sony se decanta por una historia muy cruda y adulta, que bien podría servir de base para el guión de una película. A grandes rasgos nos cuenta dos historias: la de un criminal obligado a volver a las calles y la de un policía retirado del servicio.

GTA Vice City

Frente a la fortaleza argumental de *The Getaway*, *Vice City* opta por una trama más difusa y menos densa, que básicamente nos cuenta la historia de un criminal que, tras salir de la cárcel, se enfrentará con otros mafiosos para dominar la ciudad.

→CONCLUSIÓN Desde el punto de vista argumental, *The Getaway* ofrece una historia mucho más apasionante, seria y "peliculera" que *GTA Vice City*. Así de simple y rotundo.

1.2 Ambientación





The Getaway

Se ambienta en Londres, en la actualidad, y eso queda muy claro en las misiones, donde visitamos lugares como un restaurante de moda. Además, el gran trabajo de doblaje ayuda a meternos aún más en el juego.

GTA Vice City

Supone un viaje a los años 80, a una ciudad playera parecida a Miami. Cuenta con una banda sonora que enfatiza aún más este aspecto, aunque muchas misiones no sacan partido de la época en que se ambientan.

→CONCLUSIÓN Ambos juegos están ambientados de maravilla, aunque *The Getaway* hace especial hincapié en todo lo visual y *Vice City* en los aspectos sonoros.

1.3 Variedad de misiones





The Getaway

Es más bien escasa. Las 24 misiones tienen un esquema parecido: primero conducimos hasta un edificio, donde entramos y la liamos a base de tiros. Eso, junto con alguna persecución, unos choques... y poco más.

GTA Vice City

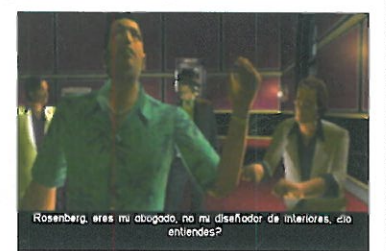
Repartir propaganda en avioneta, sacar fotos comprometidas, tiroteos a bordo de un barco... La variedad es el punto fuerte de la saga *GTA*, y esta entrega no es menos. Cada misión es una nueva sorpresa.

→CONCLUSIÓN No hay duda: *Vice City* ofrece una experiencia de juego mucho más variada, que tras muchas horas de juego, sigue sorprendiendo igual que al principio.

2. Gráficos

2.1 Diseño de los personajes





■ The Getaway
Hablamos de fotorrealismo, de personajes muy bien diseñados y animados, de una apariencia casi humana. Hasta la textura de la piel es casi real. Simplemente genial.

■ GTA Vice City
Menos realistas que en *The Getaway* y más simples en detalles, aunque muy bien animados. Como parodia de la época en que se basan, no tienen precio.

→CONCLUSIÓN Es cuestión de gustos, pero por acabado y puesta en escena, los "protas" de *The Getaway* resultan más vistosos, tienen más presencia y son más realistas.

2.2 Diseño de la ciudad





■ The Getaway
La recreación de Londres es, simplemente, excepcional: si habéis estado en la capital inglesa no tendréis problemas para reconocer algunos barrios y monumentos.

■ GTA Vice City
Una ciudad un poco más grande que la de su rival, aunque no goza del mismo impacto visual. Aún así, sí consigue transmitir el cálido ambiente de una ciudad playera.

→CONCLUSIÓN Con echar un vistazo a las dos imágenes, vosotros mismos podéis juzgar, ¿verdad? Efectivamente, *The Getaway* cuenta con una ciudad más vistosa y realista.

2.3 Diseño de los interiores





■ The Getaway
Juegan un papel vital, ya que casi toda la acción se desarrolla dentro de mansiones, barcos y otros muchos lugares. Por eso tienen una puesta en escena espectacular.

■ GTA Vice City
Su puesta en escena es más simple y su papel en el juego es casi anecdótico. Salvo por un centro comercial y una mansión, el juego sería prácticamente igual sin ellos.

→CONCLUSIÓN *The Getaway* se muestra intratable en los aspectos visuales, esta vez en los interiores de los edificios. Eso sí, en ambos casos son escasamente interactivos.

2.4 Diseño de los vehículos





■ The Getaway
Cerca de 50 coches reales, pertenecientes a marcas como Lexus. El control difiere con cada modelo, aunque se echa en falta una mayor variedad de vehículos.

■ GTA Vice City
Cerca de 100 vehículos, entre motos, barcos, helicópteros, coches... Ninguno real, pero todos con una física y control envidiables. Es, sin duda, uno de sus mayores encantos.

→CONCLUSIÓN *Vice City* gana por "goleada". No solo por variedad de modelos, sino por cantidad y realismo a la hora de conducirlos, pese a que no son modelos "de verdad".

3. Libertad de acción

3.1 Para elegir las misiones





■ The Getaway
Son 24 misiones y jugamos una tras otra sin poder alterar el orden. Más lineal no puede ser. En este sentido, pesa más la historia que la libertad a la hora de jugar.

■ GTA Vice City
Por medio del mapa podemos localizar a todos los personajes que nos ofrecen nuevos "trabajitos". En ciertos momentos, podemos escoger 5 ó 6 misiones diferentes.

→CONCLUSIÓN Sobra decir que *GTA Vice City* es un juego más abierto y que deja mayor libertad de elección al jugador. *The Getaway* es completamente lineal.

3.2 Para realizar otras acciones





■ The Getaway
Algunas misiones, no todas, nos permiten circular por la ciudad libremente. Aparte de eso, lo único que podemos hacer es liarla con los peatones y con la policía...

■ GTA Vice City
Entre misión y misión, podemos gastarnos el dinero en comprar negocios y escondites, visitar tiendas de armas, recorrer la ciudad... en fin, muchas, muchas cosas.

→CONCLUSIÓN Entre misión y misión, *Vice City* ofrece la posibilidad de realizar miles de pequeñas tareas, que sin duda, aumentan aún más la sensación de libertad.

4.Posibilidades

4.1 A pie



The Getaway
The Getaway sólo ofrece la posibilidad de realizar las acciones típicas, como correr, andar, disparar, robar coches, atacar a los peatones... Nada nuevo, ni nada original.



GTA Vice City
Junto con lo dicho en *The Getaway*, también podemos atracar tiendas, ayudar a los polis que persiguen a otros cacos, cambiar de vestuario... En fin, más posibilidades.

→CONCLUSIÓN Mientras que andamos por las calles de *Vice City* podemos realizar algunas cosillas más que en *The Getaway*. Y algunas resultan francamente divertidas.

4.2 En coche



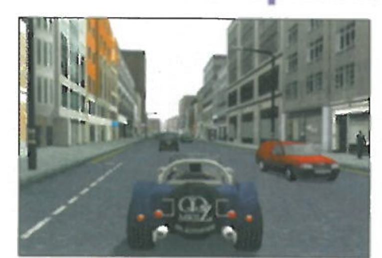
The Getaway
Aparte de recorrer la ciudad, derrapar y atropellar, poco más podemos hacer. En este sentido, la parte de conducción está más limitada que el componente acción.



GTA Vice City
Podemos saltar en marcha, colocar una bomba en el interior, participar en carreras... Las posibilidades no se pueden contar con los dedos de las dos manos.

→CONCLUSIÓN Podemos hacer muchas más cosas con los coches de *Vice City*, y algunas de ellas tan divertidas como realizar saltos arriesgados, participar en carreras...

4.3 Tareas opcionales



The Getaway
Al finalizar el juego, descubriremos un modo Bonus, gracias al cual podemos trabajar de taxista o recorrer la ciudad libremente con algunos coches raros. Aparte de eso, nada.



GTA Vice City
Podemos realizar numerosos trabajos, como policía o repartidor de pizzas, buscar 100 paquetes ocultos, robar una lista de coches... Las posibilidades no tienen fin.

→CONCLUSIÓN Con *Vice City* podéis pasar cientos de horas repletas de diversión ¡sin seguir el argumento del juego! Pocos juegos de este tipo ofrecen tantas tareas opcionales.

4.4 Acciones especiales



The Getaway
En las misiones es fundamental fisgonear en las esquinas, coger rehenes... acciones más propias de títulos como *Metal Gear* que de este tipo de aventuras.



GTA Vice City
Como mayor "logro" personal, el prota puede agacharse para apuntar mejor, aunque puede hacer "jacos" con las motos y ponerse a dos ruedas con los coches...

→CONCLUSIÓN Todas las acciones que pueden realizar los protas de *The Getaway* son más espectaculares, aunque sólo se centran en el componente acción del juego.

5.Conclusiones

Tanto *Vice City* como *The Getaway* son dos de los mejores títulos que podéis encontrar estas Navidades. Eso nadie lo duda. Lo difícil está en decantarse por uno o por otro. Y es que cada uno de ellos tiene argumentos lo suficientemente potentes como para justificar su adquisición.

A primera vista, *The Getaway* hace gala de unos gráficos sobresalientes, aunque una jugabilidad un poco más limitada (eso sí, una vez que se empieza a jugar, no hay ser vivo capaz de dejarlo). Por su parte, *Vice City* puede parecer más feote, pero su duración, capacidad para entretener y posibilidades de juego todavía no tienen rival en PS2... ni lo tendrán en mucho tiempo.

Por esta razón, si sólo tienes dinero para comprar un juego, te recomendamos que empieces por *Vice City*, porque tendrás diversión garantizada para mucho tiempo. De igual modo, desde el mismo momento que te lo compres empieza a ahorrar para comprarte *The Getaway*, porque si no, te estarás perdiendo uno de los mejores juegos de PS2.





		THE GETAWAY		GTA VICE CITY	
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	Personajes	E	Los define una palabra: realismo. Y eso queda plasmado tanto en sus animaciones faciales como corporales, en la recreación de la piel, el pelo... Una pasada.	MB	No son tan impresionantes, pero caricaturizan a la perfección todos los típicos tópicos de la época: abogados listillos, grupos heavies pasados de rosca...
	Animaciones	MB	Durante el juego, animaciones como correr o andar podían estar un poco mejor. Por su parte, las animaciones faciales son las mejores que hemos visto en PS2.	MB	El tono paródico sigue presente en las secuencias de vídeo, sobre todo en las animaciones faciales. Mejor resultado en las animaciones de los protas y peatones.
	Diseño de la ciudad	E	20 kilómetros cuadrados de Londres recreados al milímetro con todo tipo de detalles: carreteras de circunvalación, túneles, suburbios... todo está aquí.	MB	Una ciudad playera, con sus islas, sus puentes. Menos impresionante gráficamente, pero con un tamaño y complejidad ligeramente superior al de *The Getaway*.
	Vehículos	MB	Todos los modelos (cerca de 50) son reales, perfectamente reconocibles y muy bien modelados. Además, cada uno hace gala de un estilo de conducción diferente.	E	Cantidad y variedad: más de 100 vehículos diferentes entre barcos, motos, coches, helicópteros y avionetas. Además, el control también difiere en cada caso.
	Sensación de velocidad	MB	Muy bien ajustada a cada coche, y especialmente en las persecuciones, donde el ritmo llega a ser vertiginoso en casi todos los casos ¡Y apenas hay popping!	MB	Por regla general, bastante alta con casi todos los modelos, aunque por desgracia aquí sí hay algo más de popping que en *The Getaway*.
	Deformaciones	E	Tremendamente realistas y, además, afectan al sistema de conducción (se avería la dirección, nos quedamos sin neumático...). Todo un dechado de virtudes.	MB	Menos realistas y más espectaculares. De hecho, con ciertas armas y con los puños podemos "soltar" ciertas partes de los coches, aunque no afecta al control.
	Solidez	E	Todo el conjunto (ciudad, tráfico, peatones...) se mueve a la perfección, tanto a pie como en coche, aunque hay un poco de niebla y popping.	MB	Un resultado parecido al de *The Getaway*, es decir, un movimiento fluido del conjunto, aunque con algo menos de niebla y un poco más de popping.
AMBIENTACIÓN	Argumento	E	Una historia que bien podría saltar a la gran pantalla, muy dura y con momentos bastante violentos. En suma, un argumento con un tono adulto muy marcado.	E	Más gamberra y socarrona, la trama de *Vice City* está presidida por el humor negro y cerca de 50 personajes, que nos proponen los trabajos más disparatados.
	Traducción y doblaje	E	Sobresaliente. Es, probablemente, el doblaje más serio y profesional que hemos visto en PS2, con actores que habitualmente trabajan en el cine.	MB	Doblaje en inglés, pero hecho por estrellas de cine americanas. La traducción, y lo decimos sin tapujos, es sobresaliente... aunque le falta el complemento de la voz.
	Banda sonora	B	Escasa y sólo aparece en momentos puntuales, como en el interior de una discoteca. Ni siquiera podemos escuchar emisoras de radio a bordo de un coche.	E	Más de 7 horas de música con lo mejor de los años 80, con grupos y solitas del calibre de Michael Jackson, A Flock of Seagull, Hall & Oates... Mejor, imposible.
	Secuencias de vídeo	MB	Sirven como vehículo perfecto para hilvanar el argumento y mostrar las cuidadas animaciones faciales y el nivel de detalle de los modelos. Poco más.	MB	Explotan a la perfección la faceta humorística del juego para desarrollar la trama. En ellas intervienen los personajes más estrambóticos que os podáis imaginar.
DESARROLLO	Variedad de misiones	B	Esla asignatura pendiente del juego. La mecánica es muy parecida en los 24 niveles y sólo se salvan porque cada una aporta algún "detallito" curioso.	E	El delirio puro. No hay misiones repetidas y las hay de todos los tipos: atracos, carreras, persecuciones, protección de personajes... Divertido como pocos.
	Dificultad	MB	Creciente, pero con algunos picos desesperantes. De hecho, algunas misiones no permiten ningún fallo, o si no tendremos que empezar desde el último checkpoint.	E	Creciente, pero muy bien calibrado. Sólo las últimas misiones consiguen desesperar. El resto se superan con paciencia y, a veces, un poco de imaginación.
	Libertad de acción	B	Bastante limitada en todos los casos. No podemos elegir misiones y fuera de éstas, apenas podemos realizar acciones "productivas", vamos, que no sean liarla.	E	Toda la del mundo y más. Escogemos para quién trabajamos, el orden en el que lo hacemos y aparte, tenemos una ciudad para hacer un montón de cosas más.
	Tareas opcionales	R	Su fuerte carga argumental deja a un lado por completo las posibilidades de diversión fuera de lo que son las misiones. Apenas hay más cosas que hacer.	E	Podemos trabajar en otras profesiones, realizar carreras cronometradas en algunas zonas de la ciudad... vamos, mil cosas extra aparte de la historia.
	Modos de juego Extra	R	Al completar el modo principal podemos recorrer la ciudad con plena libertad, trabajar de taxista, pilotar algunos modelos raros... Poca cosa.	M	No hay ningún modo de juego extra. En este sentido mal... pero lo cierto es que tampoco lo necesita porque todo lo "extra" está muy bien integrado en el juego.
	Duración	B	El juego se acaba prácticamente cuando se superan los 24 niveles, y eso puede llevar tres o cuatro días de juego intenso, siempre y cuando no te atranques...	E	Es difícil calcular su duración, porque superando sólo las misiones, apenas habréis conseguido un 60% del juego. Como mínimo, echarle 50-60 horas de juego.
JUGABILIDAD	Número de vehículos	MB	Cerca de 50 modelos, entre turismos, furgonetas, 4X4, deportivos... Todos ellos reales, muy bien construidos y con un control que varía en cada caso.	E	Aproximadamente 100, y con ellos, ningún medio se resiste, ni el agua, ni el cielo ni el asfalto. Hay de todo, motos, descapotables, avionetas, helicópteros, lanchas...
	Número de armas	B	Es más bien escaso: 4. Sólo podemos coger pistolas, escopetas, fusiles y metralletas. Es cierto que son pocas, pero todas cumplen a la perfección.	E	Casi 40, entre granadas, bazookas, rifles de precisión, lanzallamas, katanas... un surtido muy amplio y muy bien diferenciado. Un arma para cada ocasión.
	Cambio de vista	MB	Sólo cuando estamos fuera del coche, y sólo permite tres grados de zoom. Tampoco podemos girar la cámara a nuestro antojo.	E	Fuera del coche también disponemos de tres grados de zoom y una vista trasera. Dentro del coche disponemos de un montón de cámaras y vistas laterales.
	Vista subjetiva	M	Lamentablemente no hay vista subjetiva, algo que sin duda ayudaría mucho a la hora de apuntar a determinados enemigos (los que están muy lejos).	MB	Sí hay vista subjetiva, aunque sólo la podemos utilizar para mirar el entorno (no podemos movernos). Ciertas armas también recurren a esta perspectiva.
	Pelea cuerpo a cuerpo	R	No existen golpes sin armas. De hecho, lo único que podemos hacer cuando tenemos un enemigo muy cerca es pegarle un culatazo con el arma. Muy limitado.	MB	Un sistema sencillo, que varía un poco dependiendo del arma blanca que llevamos (machete, puño americano...). No es ninguna maravilla, pero menos es nada...
	Sistema de puntería	MB	Tiene dos: uno automático (apunta al enemigo más cercano) y uno manual, que sitúa la cámara sobre el hombro del personaje. Ambos funcionan bastante bien.	MB	También tiene un sistema automático que funciona bastante bien y, con determinadas armas, una vista subjetiva que "trabaja" sin problemas.
	Acciones a pie	MB	Una gran cantidad de movimientos propios de las grandes aventuras, tales como coger rehenes, rodar por el suelo, apoyarnos en las paredes para fisgonear...	B	Un poco menos limitado y también menos impresionante que *The Getaway* en esta faceta: podemos cambiarnos de ropa, agacharnos, atracar tiendas...
	Acciones en vehículo	B	Nada que lo hayamos visto ya en otros juegos similares: derrapar, recorrer la ciudad, atropellar... Lo normal en este tipo de juegos.	MB	Analizado fríamente, un vehículo es un arma más: podemos disparar y saltar de ellos en marcha, colocarles una bomba para que exploten...

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla.
P: Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- FIFA 2003 → 2.- PRO EVOLUTION SOCCER 2
→ 3.- TONY HAWK'S 4 → 4.- VIRTUA TENNIS 2
→ 5.- AGGRESSIVE INLINE → 6.- NBA LIVE 2003

Aggressive InLine

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +11 años.



↑ Un serio rival a la saga *Tony Hawk´s*, por su velocidad, escenarios...

↓ Por buscarle algo, el control es menos completo que el de *TH*.

9 VALORACIÓN: Uno de los mejores juegos de deporte de riesgo que puedes disfrutar en PS2.

BMX XXX

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un juego de acrobacias en bici, pero con un humor subidito de tono.

↓ Muy simple gráficamente y aporta poco a los deportes de riesgo.

7 VALORACIÓN: Sigue la estela de los *Tony Hawk*, pero con un tono erótico y un humor socarrón.

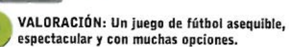
Esto es Fútbol 2003

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Combina espectáculo con sencillez. Presenta muchas novedades.

↓ Los puristas lo encontrarán muy simple. Pocas cámaras.



9 VALORACIÓN: Un juego de fútbol asequible, espectacular y con muchas opciones.

FIFA 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Todo lo bueno de siempre, junto a un sistema de juego más realista.

↓ Pese a lo mucho que se acerca a la simulación, aún le falta un pelín.

10 VALORACIÓN: Ofrece una simulación realista, sin ser excesiva, y un abanico de opciones impresionante.

Kelly Slater's Pro Surfer

Compañía: Activision **Precio:** 65,95 € (10,973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Genial adaptación del estilo de juego de *Tony Hawk's* al surf.

↓ El efecto gráfico del agua podía estar mejor y la música es floja.

8 VALORACIÓN: Un divertidísimo juego basado en un deporte de riesgo, jugable y muy original.

NBA Live 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Tan espectacular como siempre y con una jugabilidad más intuitiva.

↓ Podría tener más modos de juego y alguna mejora gráfica más.

9 VALORACIÓN: El mejor juego basado en la NBA, rápido, espectacular, realista...

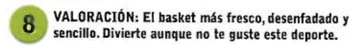
NBA Street (Classic)

Compañía: EA Big **Precio:** 29,99 € (4.989 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y muy espectacular.

↓ Que no tenga más modos de juego Multijugador.



8 VALORACIÓN: El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste este deporte.

Pro Evolution Soccer 2

Compañía: Konami **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un juego de fútbol con un sistema de juego y una jugabilidad geniales.

↓ Muy parecido al del año pasado y fallos gordos en los nombres.

9 VALORACIÓN: El simulador de fútbol más realista, pero con pocas opciones. Si tienes el primero...



Rocky

Compañía: Rage **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Seguir la carrera de Rocky y disfrutar de un gran acabado gráfico y técnico.

↓ La inteligencia artificial de los rivales es floja.

7 VALORACIÓN: Un buen juego de boxeo que hará las delicias de los amantes de este deporte... y de Rocky.

Smash Court Tennis

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Irresistible jugabilidad y un gran apartado técnico. Muy divertido.

↓ El modo principal podría ser más largo y 8 tenistas son pocos.

8 VALORACIÓN: Hoy por hoy, por calidad técnica y capacidad de divertir, es el mejor juego de tenis.

Sega Soccer Slam

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un espectacular arcade de fútbol, salvaje, con ritmo y divertido.

↓ Resulta un poco corto y no es fútbol de verdad.

7 VALORACIÓN: Una oferta excelente si quieres jugar con otros tres amigos. Jugando sólo se hace corto.

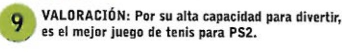
Virtua Tennis 2

Compañía: Sega **Precio:** N.D.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su intuitivo control y rápido ritmo de juego. Divertidísimo.

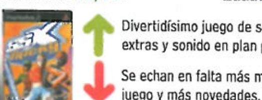
↓ Se echan en falta algunos extras o modos de juego más.



9 VALORACIÓN: Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis para PS2.

SSX Tricky

Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 VALORACIÓN: Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Tony Hawk´s Pro Skater 4

Compañía: Activision **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.





↑ El mejor juego de deportes de riesgo: espectacular, largo, muy jugable.

↓ No está traducido. Por la mitad de precio tienes *TH3* en Platinum

9 VALORACIÓN: Es el mejor, aunque si no lo has jugado nunca, te compensará más la tercera parte.

Tour de France

Compañía: Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El atractivo modo Carrera y la licencia oficial del Tour de Francia.

↓ Desarrollo simple y repetitivo y discreta realización técnica.

6 VALORACIÓN: Si te gusta el ciclismo, aquí tienes una buena opción para disfrutarlo en casa.



Aventuras



LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- FINAL FANTASY X → 2.- METAL GEAR 2
→ 3.- GTA VICE CITY → 4.- RE. CODE: VERONICA X (PLAT.)
→ 5.-THE GETAWAY → 6.- DEVIL MAY CRY (PLATINUM)

Alone in the Dark

Compañía: Infogrames **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.




↑ Un survival horror de soberbia ambientación y gran calidad.

↓ La historia no engancha tanto como en un *Resident*... pero casi.

8 **VALORACIÓN:** Un juego perfecto para todos los que quieran pasar miedo con su consola.

Devil May Cry (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura estilo Resident, pero mucho más rápida y original.

↓ Se hace corto, una versión PAL luce las dichosas bandas negras...

9 **VALORACIÓN:** Atrapará a cualquier amante de las aventuras de acción gracias a su espectacularidad.

ESDLA: La Comunidad del Anillo

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Fiel a la novela, un desarrollo variado. Poder manejar a Frodo, Gandalf...

↓ Es muy corto y gráficamente no termina de dar la talla.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura con la que los fans de Tolkien van a disfrutar, aunque no es espectacular.

Final Fantasy X

Compañía: Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

10 **VALORACIÓN:** Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.

Grand Theft Auto: Vice City

Compañía: Rockstar **Precio:** 64,95 € (10.730 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.




↑ Las novedades jugables: entrar en edificios, pilotar helicópteros, motos...

↓ Gráficamente es parecido a *GTAIII*. Que no tengas 18 años.

10 **VALORACIÓN:** Como *GTAIII*, pero a lo bestia. Largo, divertido y siempre sorprendente. Genial

GTA III

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...

↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 **VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Harry Potter y la Cámara Secreta

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.970 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una fiel recreación de la película, con muchas cosas para hacer.

↓ Podía ser un poco más largo y un poco más difícil.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida y variada aventura que enganchará sobre todo a los fans de Harry.

Head Hunter

Compañía: Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

8 **VALORACIÓN:** Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.



Hitman 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Libertad de acción absoluta para enfrentarnos a variadas misiones.

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, un poco cuadradotes.

9 **VALORACIÓN:** Una gran aventura de acción que tiene en su variedad y longitud sus grandes bazas.

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN:** *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!

Kingdom Hearts

Compañía: Square/Disney **Precio:** 59,95 € (9.974 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Un juego de rol de Square, pero con la magia y los personajes Disney.

↓ La cámara molesta en los momentos de saltos. Las bandas negras.

9 **VALORACIÓN:** Sin ser tan apabullante como *Final Fantasy X*, atrapará a todos los amantes del rol.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN:** Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.

Onimusha 2

Compañía: Capcom **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura genial, mucho más larga que la primera. ¡Qué gráficos!

↓ Estéticamente se parece a la primera parte, por decir algo.

9 **VALORACIÓN:** Ideal para los que busquen una aventura a lo *Resident Evil*, pero con más acción.

Prisoner of War

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un gran planteamiento para una aventura bien ambientada.

↓ Las cámaras. Algunos pueden echar de menos algo de acción.

8 **VALORACIÓN:** Una destacada opción, aunque no tenga acción y los gráficos sean mejorables.

Project Zero

Compañía: Wanadoo **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Una aventura original, con una tétrica puesta en escena.

↓ Tu arma es una cámara de fotos, a lo mejor echas de menos una pistola...

8 **VALORACIÓN:** Original Survival Horror que se coloca a la altura de los mejores.

R.E. Code: Veronica X (Plat.)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

↓ No deja de ser la misma idea y no está doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible para los fans del Survival Horror a un precio realmente irresistible.

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN:** Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.

Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.

The Getaway

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.980 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La trama, los gráficos, el realismo... Un *Vice City* pero más "de verdad".

↓ Las animaciones no están del todo logradas y a veces es muy difícil.

9 **VALORACIÓN:** No ofrece tanta libertad como *GTA*, pero es más impresionante y maduro.

Spider-Man

Compañía: Activision **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Los movimientos, la variedad y el apartado gráfico. Está doblado.

↓ Algunos problemillas con la gestión de la cámara, pero nada grave.

8 **VALORACIÓN:** Todo el encanto de Spiderman en un juego que entusiasmará a los fans.

Summoner 2

Compañía: THQ **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

↑ Un juego de rol que se basa en los combates. Variado y entretenido.

↓ Técnicamente normalito. Más lucha que en un RPG al uso. Está en inglés.

7 **VALORACIÓN:** Sabe integrar rol y acción y permite controlar a héroes muy distintos.

The Thing

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.




↑ Un Survival Horror innovador, que atrapa y sorprende.

↓ Los diseños de los enemigos son un poco simples.

9 **VALORACIÓN:** Innovando en el género, *The Thing* es la mejor alternativa a la saga *Resident Evil*.



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- GRAN TURISMO 3 → 2.- COLIN MCRAE 3
→ 3.- BURNOUT 2 → 4.- WRC II EXTREME
→ 5.- F-1 2002 → 6.- MOTO GP 2

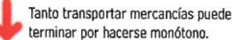
Big Mutha Truckers

Compañía: Empire **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Conducir camiones en una peculiar mezcla de arcade y aventurilla.

↓ Tanto transportar mercancías puede terminar por hacerse monótono.



7 **VALORACIÓN: Un arcade de conducción peculiar y divertido, para los que quieran algo diferente.**

Burnout 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade frenético, espectacular y con muchos modos de juego.

↓ La música podría ser más cañera. El control es sencillo, simple.

9 **VALORACIÓN: Un arcade imprescindible para los amantes de la velocidad sin complicaciones.**

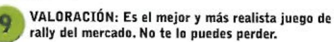
Colin McRae 3

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El juego de rally más realista por control, gráficos, trazados...

↓ Algunos escenarios desentonan. El campeonato sólo se corre con Focus.



9 **VALORACIÓN: Es el mejor y más realista juego de rally del mercado. No te lo puedes perder.**



F-1 2002

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Es el simulador más realista. Largo en opciones y modos de juego.

↓ Sólo los más expertos le sacarán todo el jugo. No está traducido.

8 **VALORACIÓN: Un simulador riguroso, duradero y con un sólido apartado técnico. Una gran opción.**

Formula One 2002

Compañía: Sony **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad y el estilo de conducción, pensado para todos.

↓ Los puristas preferirán una conducción más realista.

8 **VALORACIÓN: Un simulador de F1 que suaviza la conducción para agradar a un público más amplio.**

Gran Turismo 3 (Platinum)

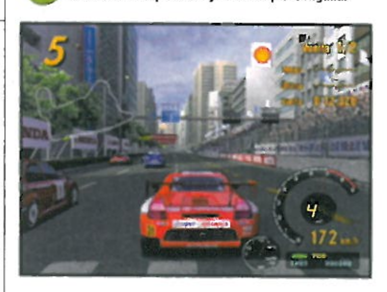
Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!

↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 **VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.**



Gran Turismo Concept 2002

Compañía: Sony **Precio:** 39,99 € (6.660 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Más *Gran Turismo*, esta vez con coches de ensueño en el garaje.

↓ El modo principal es muy, muy corto y no aporta nada a *GT3*.

8 **VALORACIÓN: Los fans de *GT3* pueden probar 95 coches nuevos, aunque como juego es corto.**

Los Autos Locos

Compañía: Infogrames **Precio:** 51,03 € (5.815 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade con mucho sentido del humor, largo y muy bonito.

↓ Algunos circuitos son tan retorcidos que pueden llegar a desesperar.

8 **VALORACIÓN: Un divertido y completo arcade, con estética "cartoon" y pensado para durar.**

Lotus Challenge

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.

↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

7 **VALORACIÓN: No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.**

Moto GP 2

Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...

↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 **VALORACIÓN: *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.**

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Compañía: EA **Precio:** 64,95 € (10.805 ptas.)
N° de jugadores: -2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Los mejores deportivos, un estilo de juego directo y mucha variedad.

↓ A los más expertos le puede durar poco. Algunas pegas gráficas.

8 **VALORACIÓN: Un juego de carreras que busca la diversión ante todo y con un resultón aspecto.**

Pro Race Driver

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Un original modo Historia y una gran oferta de coches y circuitos.

↓ Gráficamente tiene fallos, como un molesto "popping".

8 **VALORACIÓN: Carreras trepidantes que enganchan por su ritmo y logran que perdones los fallos gráficos.**

Riding Spirits

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La enorme cantidad de motos y componentes reales que incluye.

↓ Su sistema de conducción no es ni arcade ni simulación.

6 **VALORACIÓN: Una buena opción si te gustan las motos reales, pero el control no termina de cuajar.**

Shox

Compañía: EA Big **Precio:** 69,95 € (11.638 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El rally en clave Arcade, con carreras originales y divertidas.

↓ Podría tener más modos de juego. Recuerda: es un arcade.

8 **VALORACIÓN: Un arcade explosivo, fresco y muy espectacular, ideal si buscas diversión directa.**

Spy Hunter (Precio Especial)

Compañía: Midway **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.**

Stuntman

Compañía: Infogrames **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un arcade diferente y original en el que debemos grabar películas.

↓ Realizar todo tipo de acrobacias puede ser repetitivo.

8 **VALORACIÓN: Si buscas algo más que carreras, *Stuntman* te aportará espectaculares novedades.**

V-Rally 3

Compañía: Infogrames **Precio:** 54,99 € (9.150 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene un gran nivel en gráficos y sonido. Divertido modo principal.

↓ La física de los coches es muy exagerada. Pocos modos de juego.

8 **VALORACIÓN: Un exigente simulador de rallies que pese a sus pegas no defraudará a ningún "piloto".**

Wipeout Fusion

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.

↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 **VALORACIÓN: El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.**



WRC II Extreme

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
N° de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Realista, técnicamente excelente y con la licencia oficial.

↓ El control de los coches, que además pesan poco, resulta poco exigente.

9 **VALORACIÓN: Un completo y sólido simulador de rallies, que sólo se ve superado por *Colin McRae 3*.**

Wreckless

Compañía: EA Sports **Precio:** 64,95 € (10.805 ptas.)
N° de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +13 años.



↑ Su alocado concepto de juego, su control y sus buenos gráficos.

↓ Las misiones se acaban haciendo un poco repetitivas.

7 **VALORACIÓN: La fusión de velocidad, combate y misiones divierte a lo grande.. durante unas horas.**

VOLANTES

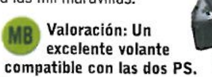
Freekstyler Bike

Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

B **Valoración: Prestaciones muy buenas, pero algo caro.**

Fanatec Speedster 2



Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)

Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB **Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.**

Ferrari Force Feedback

Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.




E **Valoración: Un lujo, por precio y calidad.**

360 Modena

Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.



E **Valoración: Gran relación calidad/precio.**

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TEKKEN 4
→ 2.- STATE OF EMERGENCY
→ 3.- DEAD OR ALIVE 2

7 Blades

Compañía: Konami **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ La historia, la variedad en los combates y las armas.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 VALORACIÓN: Un beat'em up bien hecho, con encanto y con un buen hilo argumental de fondo.

Barbarian

Compañía: Titus **Precio:** 52,95 € (8.810 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Una excelente ambientación. Poder jugar hasta cuatro a la vez.
↓ Sólo diez luchadores saben a poco. Le falta profundidad de juego.

7 VALORACIÓN: Jugabilidad, acción frenética y un potente Multijugador. Lástima que se haga corto.

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 VALORACIÓN: *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Dead or Alive 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

8 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dragon Ball Z Budokai

Compañía: Bandai **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La fidelidad estética con la serie y la espectacularidad de los combates.
↓ El modo Historia es corto y algunos términos no están bien traducidos.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de Dragon Ball, fiel al manga y espectacular, aunque como juego de lucha...

Kengo (Precio Especial)

Compañía: Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.



Marvel Vs Capcom 2

Compañía: Capcom **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13.



↑ Poder controlar a superhéroes y clásicos de Capcom.
↓ Gráficamente podía estar mejor y no tiene modos de juego originales.

7 VALORACIÓN: Si eres un apasionado de la lucha 2D "Made in Capcom", colmará tus expectativas.

State of Emergency (Plat.)

Compañía: Take 2 **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".
↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 VALORACIÓN: Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

Tekken T.T. (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

9 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

Tekken 4

Compañía: Sony **Precio:** 69,99 € (11.645 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Escenarios, personajes, el control, miles de movimientos...
↓ Le faltan modos de juego novedosos y luchadores. Alto precio.

9 VALORACIÓN: Como juego de lucha es el mejor, pero le falta originalidad y le sobra precio.

UFC: Throwdown

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Participar en la brutal UFC, donde no hay reglas. Su calidad gráfica.
↓ El sistema de control no permite que explotemos el estilo de lucha.

6 VALORACIÓN: No llega a la altura de los grandes, aunque es una experiencia de lucha diferente.



Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- COMMANDOS 2
→ 2.- SUPER BUST A MOVE
→ 3.- AGE OF EMPIRES II

Age of Empires II (Precio Esp.)

Compañía: Konami **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +16 años.



↑ Es adictivo hasta decir basta y ofrece larguísimas campañas.
↓ El apartado gráfico no está a la altura del desarrollo.

7 VALORACIÓN: Los fans de la estrategia no se sentirán defraudados, aunque los gráficos...

Kessen II

Compañía: Konami **Precio:** 64,95 € (10.807 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +13 años.



↑ Estrategia en tiempo real en la que manejas enormes ejércitos.
↓ Calidad en tropas, pero escenarios simples y con niebla. Está en inglés.

7 VALORACIÓN: Enganchará a los estrategas que sepan inglés. Supera a la primera parte.

Army Men RTS

Compañía: 3DO **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Un juego de estrategia en tiempo real, sencillo y sin complicaciones.
↓ Es sencillote y poco profundo. A los expertos les durará poco.

7 VALORACIÓN: Una buena opción a la que algunos podrán echar en cara su falta de complejidad.

Commandos 2

Compañía: Pyro **Precio:** 54,95 € (9.143 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un genial juego de estrategia, muy bien ambientado, divertido, largo...
↓ Hacerse con el control es difícil y su dificultad resulta muy elevada.

9 VALORACIÓN: El mejor juego de estrategia. Con una calidad técnica apabullante y muy divertido.

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire **Precio:** 57,04€ (8.991 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ Puede hacerse corto y el modo para cuatro jugadores es flojo.

8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado nunca para jugar a dobles.

Ring of Red

Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos, original y bien realizado, que no defraudará.

Super Bust A Move (Precio Esp.)

Compañía: Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Tetris Worlds

Compañía: THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

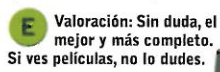
↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión
↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 VALORACIÓN: Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)



Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD R.C. Logic 3

Distr.: Logic 3 Precio: 12,95 € (2.155 ptas.)

Buena recepción y materiales, a un buen precio, pero es poco ergonómico y sólo tiene las funciones básicas.

B Valoración: Un mando más que correcto y a un precio atractivo, pero poco ergonómico.

DVD Thrustmaster

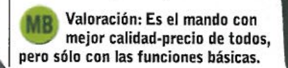
Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

B Valoración: Buena opción, aunque resulta un poco caro.

DVD R.C. Steps

Distr.: Nostromo Precio: 14,95 € (2.487 ptas.)



Una estética original, ergonómica y con buenos materiales, hacen de él una estupenda opción.

MB Valoración: Es el mando con mejor calidad-precio de todos, pero sólo con las funciones básicas.

Shoot´em Up

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- TIMESPLITTERS 2 → 2.- MOH FRONTLINE
→ 3.- UNREAL TOURNAMENT → 4.- 007 NIGHTFIRE
→ 5.- HALF-LIFE → 6.- NO ONE LIVES FOREVER

Ace Combat 4

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Ghost Recon

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Su mezcla de acción y estrategia, su gran control y variado desarrollo.

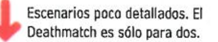
↓ A los fans de la acción directa les parecerá difícil. Gráficamente soso.

8 **VALORACIÓN:** Acción realista y estratégica, muy jugable y con muchas opciones. Eso sí, dificilillo.

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.





↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

James Bond 007: Nightfire

Compañía: EA Games **Precio:** 64,95 € (11.639ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Mezcla a la perfección shooter y conducción. Técnicamente sólido.

↓ El modo principal es corto. Pocas novedades respecto al primero.

8 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad técnica, pero sin sorpresas... y una duración demasiado corta.

Medal of Honor Frontline

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo Multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN:** Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.

No One Lives Forever

Compañía: Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN:** Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.

Red Faction 2

Compañía: THQ **Precio:** 64,95 € (10.805 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS R. **Edad:** +16 años.



↑ Su frenético ritmo de juego, los gráficos, compatible con ratón...

↓ No está traducido y el modo individual se hace demasiado corto.

8 **VALORACIÓN:** No llega a colocarse entre los grandes por su escasa duración.



Star Wars: Jedi Starfighter

Compañía: LucasArts **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



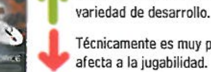
↑ Pilotar las naves del "Episodio II" y disfrutar de su música.

↓ El apartado gráfico resulta un poco simple, aunque cumple.

7 **VALORACIÓN:** El encanto Star Wars en un shooter con pinta de simulador. Un poco simple, eso sí.

Star Trek Voyager: Elite Force

Compañía: Codemasters **Precio:** 64,95 € (10,807 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La ambientación Star Trek y la variedad de desarrollo.

↓ Técnicamente es muy pobre, lo que afecta a la jugabilidad.

6 **VALORACIÓN:** Buena ambientación con mezcla de sigilo, acción y puzzles... lástima de gráficos.

TimeSplitters 2

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El shoot'em up más largo, completo y divertido de todo el catálogo.

↓ El acabado de los personajes no termina de convencer. Nada más.

10 **VALORACIÓN:** Ojalá todos los shooters fueran igual de innovadores, divertidos, largos y originales.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- HAVEN: THE CALL...
→ 2.- RATCHET & CLANK
→ 3.- JAK & DAXTER

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con más retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Haven: the Call of King

Compañía: Midway **Precio:** 49,99 € (8.317 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas variado y plagado de originales situaciones.

↓ Por decir algo, el doblaje es flojete y algunos escenarios interiores sosos.

9 **VALORACIÓN:** Un plataformas imprescindible por su duración, variedad y calidad técnica.

Jak & Daxter (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Ratchet & Clank

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El equilibrio acción-plataformas, el apartado técnico. Es muy divertido.

↓ Gráficamente no impresiona tanto como *Jak & Daxter.*

9 **VALORACIÓN:** Un juego muy divertido, que gustará a los seguidores de la acción y de las plataformas.

Scooby Doo & The Night of 100 Frights

Compañía: THQ **Precio:** 49,95 € (8.310 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Igualito que la serie de dibujos animados y con el mismo humor.

↓ Corto y fácil. Tiene un gran control, pero no se puede mover la cámara.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas entretenido y divertido, aunque resultará fácil a los más hábiles.

Taz Wanted

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La simpatía de su protagonista y el atractivo de sus gráficos.

↓ Su sencillo desarrollo termina por hacerse repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Un entretenido plataformas que suple su sencillez con un ritmo frenético.





Woody Woodpecker

Compañía: Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN:** Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
→ 2.- BALDUR'S GATE: D.A. → 3.- VAMPIRE NIGHT
→ 4.- MAX PAYNE → 6.- MINORITY REPORT

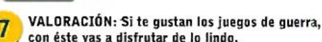
Conflict Desert Storm

Compañía: SCI **Precio:** 59,59 € (9.974 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Acción bélica de variado desarrollo, con muchas armas, vehículos...

↓ Muestra defectos técnicos, como niebla y pobres animaciones.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de guerra, con éste vas a disfrutar de lo lindo.**

Dino Stalker

Compañía: Capcom **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +15 años



↑ Una buena ambientación para un juego de pistola en plan aventura

↓ Es muy corto y el control con la pistola resulta lioso.

7 **VALORACIÓN: Gustará a los amantes del gatillo pese a sus defectos gráficos y peculiar control.**

Baldur's Gate: Dark Alliance

Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN: Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.**

ESDLA: Las Dos Torres

Compañía: EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16

↑ Acción en vena basada en las dos películas. Una ambientación de lujo.

↓ Su mecánica, matar y matar, puede hacerse repetitiva. Es corto.

8 **VALORACIÓN: Visualmente impresionante y de ritmo frenético. Eso sí, se hace corto.**

Circus Maximus

Compañía: THQ **Precio:** 62,95 € (10.473 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años



↑ Curiosa mezcla entre carreras de cuádrigas y peleas.

↓ Se termina haciendo repetitivo pese a sus muchos modos de juego.

6 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen juegos originales y diferentes. Una divertida locura.**

Frequency

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años

↑ Intenso y adictivo. El modo Remix y las opciones Multijugador.

↓ Algunos pueden verlo complejo. Que no te gusten estos juegos.

7 **VALORACIÓN: Un gran juego que nos permite mezclar música de la forma más divertida.**

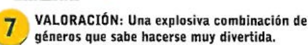
Fur Fighters

Compañía: Acclaim **Precio:** 57,04 € (9.491 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Mezcla acción, plataformas y aventura con mucho humor.

↓ Demasiado difícil en algunos puntos y con una cámara poco fiable.



7 **VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros que sabe hacerse muy divertida.**

Giants: Citizen Kabuto

Compañía: Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Tres héroes distintos para una original aventura de acción.

↓ Técnicamente no está a la altura de su variado y divertido desarrollo.

7 **VALORACIÓN: Un juego de acción con aventura, variedad, diversión... si perdonas sus fallos técnicos.**

Gitaroo Man

Compañía: Koei **Precio:** 66,95 € (11.139 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El original sistema de juego y su sentido del humor, muy japonés.

↓ No está traducido y, ya puestos, ¡queremos más canciones!

7 **VALORACIÓN: Un título divertidísimo que hará las delicias de los aficionados al género.**

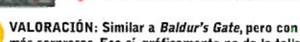
Legion: Legend of Excalibur

Compañía: Virgin **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Mezcla de rol y acción, original, divertido y con mucha miga.

↓ El apartado técnico le hace perder enteros, al afectar a la jugabilidad.



6 **VALORACIÓN: Similar a *Baldur's Gate*, pero con más sorpresas. Eso sí, gráficamente no da la talla.**

Mad Maestro

Compañía: Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

↓ Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

7 **VALORACIÓN: Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.**

Max Payne (Platinum)

Compañía: Take 2 **Precio:** 29,95 € (4.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN: Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.**

Men in Black 2: Alien Scape

Compañía: Infogrames **Precio:** 44,95 € (7.480 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Muchas acción, muchos tiros y muchos aliens desternillantes.

↓ Un desarrollo lineal, poco variado y con gráficos normalitos.

6 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los Men in Black te gustará. Si no, hay mejores opciones.**

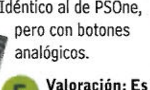
VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

E **Valoración: Por si quieres jugar acompañado.**



Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)

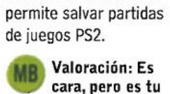
Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones**

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.



MB **Valoración: Es cara, pero es tu única opción...**



G-Con 2

Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

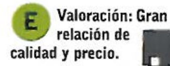
E **Valoración: Tu única y mejor opción en este género.**



Inspire 5.1 5700

Distr.: Creative Precio: 438 € (72.900 ptas.)

Sonido 5.1 para tu PS2 de gran calidad y altas prestaciones. Incluye mando a distancia.



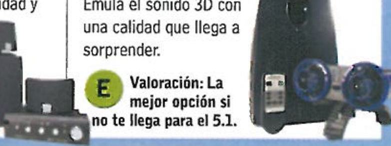
E **Valoración: Gran relación de calidad y precio.**

PS2000 Digital

Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)

Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.

E **Valoración: La mejor opción si no te llega para el 5.1.**



Minority Report

Compañía: Activision **Precio:** 64,95 € (10.806 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Muchas acción, muchos combates, muchos destrozos... como en la peli.

↓ Desaprovecha el argumento del film para centrarse sólo en la acción.

7 **VALORACIÓN: Una sucesión de espectaculares combates a la que le falta profundidad y variedad.**

Ninja Assault

Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Un arcade de pistola extenso y trepidante como pocos.

↓ El apartado gráfico es mejorable y el doblaje es francamente flojo.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción en el género gracias a lo divertido y largo que resulta.**

Rayman M

Compañía: THQ **Precio:** 63,08 € (10.495 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Echar carreras o competir a tiro limpio con tres amigos más.

↓ Pese al atractivo de los personajes, jugando solo pierde todo el encanto.

6 **VALORACIÓN: Un juego perfecto si lo que quieres es jugar en compañía. Si vas a jugar solo...**

Space Channel 5

Compañía: Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

7 **VALORACIÓN: Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.**

Vampire Night

Compañía: Namco/Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Bien realizado y muy divertido y jugable. Los modos especiales.

↓ El doblaje flojea y, como siempre, el modo principal se queda corto.

8 **VALORACIÓN: Un arcade de pistola muy divertido y con un buen acabado. Eso sí, por debajo de *TC2*.**

Virtua Cop

Compañía: Sega **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Dos arcades de pistola clásicos, divertidos y para 2 jugadores.

↓ Gráficamente se han quedado muy desfasados. Son cortos.

6 **VALORACIÓN: No llega al nivel de los últimos arcades de pistola. Ideal para nostálgicos.**

PSOne




LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR SOLID → 2.- GRAN TURISMO 2
→ 3.- FINAL FANTASY IX → 4.- PRO EVO. SOCCER
→ 5.- TOMB RAIDER CHRONICLES → 6.- TEKKEN 3

007: Pack James Bond

Compañía: EA Games **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +16 años



↑ Tener los dos juegazos de Bond en PSOne: un shooter y una aventura.

↓ Pues no sé... ¿que no te guste 007? ¿Que ya tengas los juegos?

9 **VALORACIÓN:** Dos bueno juegos, que encantarán a los seguidores de la acción, subjetiva y aventurera.

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Driver 2 (Platinum)

Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.

↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

FIFA 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con una jugabilidad más intuitiva.

↓ Gráficamente se ha quedado muy desfasado y faltan más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Un buen juego de fútbol, con muchas opciones y modos de juego, pero poco sorprendente.

Final Fantasy IX (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único, tienes que tenerlo. Y más a este precio.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Harry Potter y La Cámara Secreta

Compañía: EA Games **Precio:** 39,95 € (6.647 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una estupenda recreación de la película, variada y divertida.

↓ El desarrollo es un poco fácil, lo que puede desanimar a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Una gran aventura 3D que tiene en su mágico protagonista su gran atractivo.

Medal of Honor 2X1

Compañía: EA Games **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Las dos entregas de la serie en PSOne juntas y a un precio...

↓ Que no te gusten los shoot'em ups subjetivos: tú te lo pierdes.

10 **VALORACIÓN:** Los mejores shooters, con una soberbia ambientación y mucha diversión.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Slug X

Compañía: SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.

↓ Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 **VALORACIÓN:** Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

NBA Live 2003

Compañía: EA Sports **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un gran juego de baloncesto, por opciones, jugabilidad y gráficos.

↓ Muy parecido a la versión anterior y muy inferior al juego de PS2.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta el baloncesto, vas a disfrutar como un enano y a un precio excelente.

NFS Porsche 2000 + Moto Racer 2

Compañía: EA Sports **Precio:** 24,95 € (4.151 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Un gran arcade de coches y otro de motos al precio de uno.

↓ Poca cosa, la verdad. Son grandes juegos que no te van a defraudar.

9 **VALORACIÓN:** Emocionantes carreras, tanto a los mandos de deportivos como sobre potentes motos.

Pro Evolution Soccer

Compañía: Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.

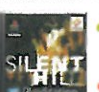
↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.

9 **VALORACIÓN:** Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.



Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



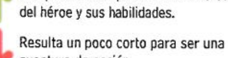
↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

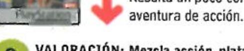
Spider-Man 2: Enter Electro (Plat.)

Compañía: Activision **Precio:** 22,95 € (3.819 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Una perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

↓ Resulta un poco corto para ser una aventura de acción.



8 **VALORACIÓN:** Mezcla acción, plataformas y aventuras con un divertido desarrollo.

Syphon Filter 3

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 **VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



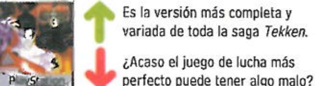
↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años

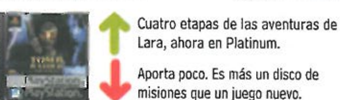
↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)

Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Tony Hawk 3 (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.

↓ Muy parecido a la segunda parte, pero si no la tienes, hazte con éste.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de skate que puedes encontrar en PSOne. Te lo pasarás en grande.



Dirección C/ Los Vascos, N°17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, PlayManía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

EL TEMA DEL MES

Los problemas de FFXI Online

Hola playmaniacos. Soy un apasionado de *Final Fantasy* y tengo algunas dudas sobre el juego Online. ¿Qué pasaría si cuando vas a jugar no hay nadie más conectado? ¿Podrías jugar? ¿Y si no estás de acuerdo con el resto del equipo sobre adónde ir? ¿Te lo juegas a suertes? ¿Qué va a ser del jugador que quiere superar los retos sin ayuda? Que conste que me parece bien lo del juego Online, pero no me parece bien que saquen un *FF* y haya que jugar así obligatoriamente.

✉ Camilo Martínez (Orense)

Veamos, te vamos a decir cómo funciona en Japón. Si cuando te conectas no hay otro jugador, no pasa nada, tú puedes jugar igualmente. Siempre van a estar los personajes propios del lugar, como tenderos, y además, durante las 24 horas del día hay jugadores controlados por los "masters". Por lo de adónde ir, tranquilo. Tú puedes ir por libre, pero habrá algunos retos, generalmente enemigos, que deben resolverse con ayuda. Un poco como cuando juegas a un *FF* normal: a la hora de combatir, utilizas a todos los personajes que acompañan a tu héroe. ¿Cómo funciona? Si tú quieres pasar por cierta zona y un enemigo te lo impide, tendrás que buscar a otros jugadores interesados en derrotar a ese monstruo. Os enfrentáis a él y tras el combate cada uno sigue su camino.

Tus postura con respecto al juego Online es muy particular: "Que salgan juegos Online, pero que no sean los que a mí me gustan". Mira, el año que viene Square va a lanzar dos RPG, *FFXII* y *FFX-2*, es decir, aunque salgan *FF* Online, los que quieran jugar al modo tradicional va a poder hacerlo.

Miedo al juego online

Hola amigos de PlayManía, ¿es verdad que de aquí a unos años los videojuegos girarán en torno a Internet y el juego en red (tema en el que no estoy muy puesto)? De ser verdad, ¿llegará el día en que desaparezca el juego como ahora lo conocemos, grabado en un CD o DVD, en su caja, con sus instrucciones y en una tienda para que lo compremos y nos olvidemos de complicaciones?

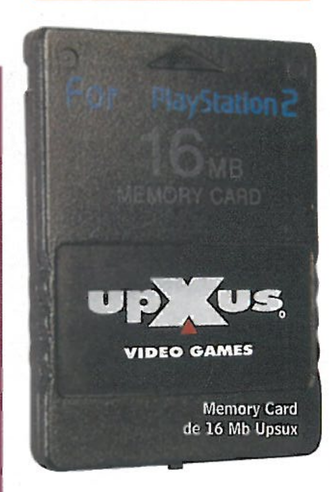
✉ Rafael Porras Lucena (Córdoba)

La tendencia es ésa, ir hacia el juego Online en todos los sentidos, desde jugar en red a, efectivamente, comprar los juegos también en la red. Sin embargo, no te agobies, porque esto no va a ocurrir de la noche a la mañana. Seguirá un proceso paulatino en el que nos iremos integrando todos poco a poco. Es más, no será un hecho hasta que todo el mundo tenga acceso a la tecnología necesaria y todo el mundo domine sus secretos sin problemas. Por ponerte un ejemplo, aunque el vídeo DVD se está imponiendo, el VHS no ha desaparecido. Como el DVD tiene más ventajas, tarde o temprano todos nos decidiremos por este formato y el vídeo tradicional desaparecerá. Si el juego Online demuestra tener más ventajas que el juego tradicional, éste también desaparecerá, pero para que eso ocurra la gran mayoría tenemos que quererlo así. De todos modos, nosotros no creemos que el juego "casero" desaparezca, simplemente el juego Online ganará fuerza y adeptos. No son incompatibles.

Otra cosa, lo de comprar juegos en la red sí es posible que se imponga, pero eso no evitará ni los manuales ni los discos. Tú te comprarás el juego (que será mucho más barato) y te lo descargarás para grabarlo en un DVD o CD, imprimirás tu manual y podrás guardar como ahora. Y no te asustes, que esto todavía tardará.

Tarutaru, personaje de *Final Fantasy XI* Online

El precio de la memoria



Memory Card de 16 Mb Upsux

Hola, primero felicitaros por la revista, en segundo lugar me gustaría saber si la Memory Card 2 va a bajar de precio? ¿Cuándo, a cuánto?

✉ Miguel López (e-mail)

Eso es lo que nos gustaría a todos, pero de momento no se sabe nada de una bajada. Nos tememos que habrá que esperar. Eso sí, se están poniendo a la venta unos aparatos llamados Memory Station, cuyo precio ronda los 25 euros, que son como tarjetas de memoria, aunque hace falta tener una oficial para que funciones. También hay tarjetas clónicas, como la Upxus, aunque sin autorización de Sony.

Todo lo Disney no es infantil

Hola amigos de PlayManía, me llamo Alberto y tengo 13 años. He visto el reportaje del *Kingdom Hearts* y me ha gustado, lo único que con lo de Disney parece un poco infantil. ¿Creéis que me conviene comprarlo? Soy un "superfán" de *Final Fantasy*.

✉ Alberto García (e-mail)

La cuestión es no equivocar las cosas. Que el juego lleve personajes de Disney no significa, ni mucho menos, que sea un juego infantil. De hecho, es un juego de rol como debe ser, sólo que combates en tiempo real y no por turnos como en *Final Fantasy*. No es para nada infantil ni ñoño y si te gusta el género y has disfrutado con otras producciones de Square, con éste te lo vas a pasar en grande. Palabra.





Kingdom Hearts tiene personajes Disney, pero no es infantil ni ñoño.

La última oportunidad

Por favor, me gustaría que me dijeseis la forma de conseguir el *FIFA 98*. Ya sé que está descatalogado, pero a ver si sabéis de algún local en Sevilla donde pueda comprarlo. Para mi gusto es uno de los mejores *FIFA* en jugabilidad y eso que los tengo todos.

✉ Jesús E. C. Gallardo (e-mail)

Para encontrar juegos tan antiguos vas a tener que recurrir a tiendas de segunda mano, como la cadena Daily Price. Puedes consultar su página web para ver cuál es la tienda que tienes más cerca de casa. La dirección es: http://www.daily-price.es/

La traición de Konami



Metal Gear Solid 2 también se juega en Xbox y no pasa nada.

Hola, seré breve, ¿por qué en el anuncio de XBox sale Solid Snake? ¿No nos habrá traicionado Konami?

✉ Hazim López (e-mail)

No sabemos a qué te refieres, pero traicionar, suena un poco fuerte ¿no? En realidad, Konami hace juegos y los hace para todos las consolas, como ha sido siempre. No te pongas nervioso, que no pasa nada, tú también vas tener *MGS*. Efectivamente, *Metal Gear Solid Substance* ha salido en USA para Xbox y previsiblemente saldrá también en Europa, aunque en Japón se ha cancelado, ya que allí se han vendido muy pocas Xbox.

El mejor plataformas

Hola amigos, os escribo para que me aconsejéis entre *Haven* y *Ratchet & Clank*. ¿Cuál es mejor?

✉ Julio Martínez (e-mail)

Los dos son estupendos juegos y con ninguno te vas a equivocar. Eso sí, si lo que te gustan son los plataformas, cuanto más variados y sorprendentes mejor, nuestro consejo es que te hagas con *Haven*. Vas a disfrutar como un enano y encima tiene un montón de secretos, con lo que hace tan largo como divertido.

Nuevos ataques de dinosaurios

Hola playmaníacos. Soy un fan de Jurassic Park, ¿va a salir un juego de la última película? ¿De qué estilo será? ¿Cuándo va a salir?

✉ Josu Puertas (e-mail)

Estaba previsto que saliera un *Jurassic Park IV* que, en teoría, iba a ser una aventura de acción. De esta información hace casi un año y no se ha vuelto a saber nada, así que lo mismo termina siendo un juego de baile... Bueno, es broma, pero a estas alturas puede ser cualquier cosa. En cuanto sepamos algo te lo contaremos.

Simuladores de vida

Hola playmaníacos, os sigo desde el número 1 y leyendo el número 47 he visto con gran agrado que en enero llegan *Los Sims* a PS2, ¿podríais decirme si sabéis algo de *Theme Hospital* para PS2? Yo lo tuve para la One y me encantó.

✉ Ana García (e-mail)

Pues parece que de momento te vas a tener que conformar con *Los Sims*. De *Theme Hospital* no se han hecho nuevas versiones para PC y es casi imposible que ahora vayan a desarrollar una versión del primero sólo para PS2. Conste que a nosotros también nos encantó.



Los Sims es un simulador de "vida", ya que controlamos la manera de vivir de los personajes.



Silent Hill 3 es el juego que realmente debes esperar. Éste sí es nuevo e innovador.

Un "viejo" Silent Hill

Hola Play2Manía, soy un fan de *Silent Hill* y he visto vuestro reportaje sobre *Silent Hill 3* y me parece que habéis dejado de lado *Silent Hill 2: Inner Fear*. ¿Es que no va a salir en España?

✉ Aitor E. Borreguero (Madrid)

Tras ponerse a la venta *Silent Hill 2* en PS2, Konami hizo una versión para Xbox que incluía una historia paralela (como una fase extra, para entendernos), protagonizada por María y que duraba una media hora. Esto era lo único que diferenciaba la versión Xbox de la versión PS2. Este *Silent Hill 2* llevó como subtítulo *Restless Dreams*, aunque también se le ha llamado *Inner Fear* y *Director's Cut*. Pues lo dicho, que *Restless Dreams* es el mismo juego, con alguna cosita más. Aunque la versión para PS2 se ha puesto a la venta en USA, nos extrañaría bastante que llegara a Europa. Para que te hagas una idea, es como el *Code Veronica* de Dreamcast y el *Code Veronica X* de PS2.

Bajadas de precio

Hola, amiguetes de Play2Manía, me llamo Luis y mi pregunta es la siguiente: ¿Va a bajar de precio PS2 próximamente...? Vamos, para las Navidades.

✉ Luis E. Álvarez (e-mail)

Pues no, no va a bajar al menos hasta después de Navidad. Y aún después, es difícil que baje. Puede que en septiembre del año que viene... Aprovéchate de los estupendos packs que Sony está poniendo a la venta.

Basket para todos los gustos

Me gustaría saber porqué no ha salido un juego del Mundial de Baloncesto (cuando sí lo hay de fútbol). No lo entiendo, porque se vendería mundialmente. Además, EA España podría poner en la portada de *NBA Live 2003* a Pau Gasol, como hace con los *FIFA*.

✉ Rubén Gómez (Barcelona)

Aunque a los fans del baloncesto nos cueste reconocerlo, el fútbol es el deporte que vende. El baloncesto no tiene el mismo tirón y sólo la NBA arrastra a gente suficiente. Un juego del Mundial de Basket no vendería más que el *NBA Live*. ¿Tú te crees que en países como Inglaterra iba a funcionar? Lo que importa es lo que venda en USA, Inglaterra, Alemania y Francia y estos países lo que vende es la *NBA*.

Con respecto a lo de Gasol, *FIFA* vende mucho más que *NBA Live*, así que les compensa pagar los derechos de imagen de un jugador. Sin embargo, esta política es cara. Fíjate si debe serlo, que este año no hay un jugador de *FIFA* para cada país...

El Criticón

Las secuelas de secuelas

• **ESTE MES NO HACÉIS** más que preguntar sobre las segundas partes de las segundas partes. Y digo yo, ¿tan desesperados estamos?

• **NO ES QUE ME GUSTE** meterme con nadie, pero me parece una tomadura de pelo que, lejos de conformarse con secuelas infinitas, ahora también nos vendan la moto de las "versiones mejoradas". Vale, yo también estoy deseando probar el *Substance*, pero también deseo que no me vaya a costar otros sesenta y tantos euros volver a jugar la misma aventura con otro señor.

• **MÁS DOLOROSO ME PARECE** el tema de Square. Ellos, que siempre han sido unos caballeros con esto de las sagas y se han molestado en hacerlas tan distintas que no ha repetido ni héroe, ni mundo, ni historia, van ahora y se destapan con la segunda parte de la décima entrega, ¡por todos los chocobos! Y encima nosotros (yo también me incluyo, claro) aplaudiendo con las orejas porque Yuna lleva pistola...

• **Y EL CULEBRÓN *RESIDENT EVIL*...** bueno, lo dejamos para otro mes, mientras solucionamos lo de *Silent Hill 2* "no-sé-qué"... Y menos mal que no toca Mundial de fútbol...

• **Y QUE NO SE ME OLVIDE** quejarme de las quejas. Sí, suena raro, pero es que pensar que Konami, Square o Capcom te "traicionan" porque venden juegos para otras consolas es como sentirse traicionado porque Operación Triunfo se emitiera en Tele 5 en vez de en La Primera. Pero vamos a ver, ¿a ti que más te da que los de GameCube jueguen a *Final Fantasy*? ¿Es que no te van a dejar jugar a ti? Uy, mejor me callo, que los compañeros me empiezan a mirar mal...

• **UNA COSITA MÁS.** Es que no me quiero ir sin felicitaros la Navidad. Y conste que está vez lo digo sin mala leche, que soy buena gente...

Una de estrategias

Hola amigos, me gustaría que me resolvieseis una serie de interesantes cuestiones. Soy fan de la serie *Command & Conquer*, ¿habrá alguna inclusión de la saga en PS2? ¿Cuándo se podrán usar el teclado y el ratón en la mayoría de los juegos de estrategia y shoot'em up?

✉ Loan Ramos Bermúdez (Gijón)

De momento no hay nada de la saga *C&C* en PS2, lo que es una verdadera pena, sin embargo, no lo descartes.
Con respecto a lo del teclado y el ratón, bueno, sólo es cuestión de que los desarrolladores tengan en cuenta esta opción ya que, como seguro que sabes, cualquier ratón o teclado USB es compatible con PS2. Seguramente esta opción se empiece a tener más en cuenta cuando Sony ponga a la venta los periféricos oficiales, lo que podría ocurrir esta primavera.

Los teclados y ratones USB funcionan en PS2.



DVDs de extras

Hola Play2Manía. Tengo una curiosidad, cuando salgan en Platinum juegos como *Metal Gear Solid 2* o *Final Fantasy*, ¿conservarán los discos de extras?

✉ Javier Gómez Cárdenas (Sevilla)

Pues mira, no se nos había ocurrido, pero casi estaríamos por afirmar que sí, ya que en principio es el mismo juego y sólo varía la carátula.



Para cuándo Driver 3

Hola amigos de Play2Manía, sólo quería preguntar cuándo va a salir *Driver 3* en PS2. Gracias.

✉ Alberto Fraga (La Coruña)

Todavía no tiene fecha de salida, ni siquiera se han visto imágenes. Está en proceso de desarrollo y es posible que no llegue hasta finales de 2003 o principios de 2004. Paciencia.

La mejor aventura para comprar ya



RE Code: Veronica es una gran opción.



Vice City te va a resultar más caro.

Hola amigos de Play2Manía, soy fanático de vuestra revista. Me acabo de comprar una impresionante PS2, pero tengo una duda ¿qué juego de aventuras me recomendáis?

✉ Alfonso Romero (e-mail)

Si de primeras no quieres gastarte mucho dinero, cómprate *Resident Evil Code Veronica*, que es un Platinum. Ahora, una aventura ineludible es *Metal Gear Solid 2*, aunque a lo mejor te conviene esperar a *Substance*. Después, empieza a depender de tus gustos y de la orientación que prefieras. Puedes querer una aventura en coche, y lo tuyo es entonces *GTA Vice City*; si quieres una aventura con mucha, mucha acción, *Devil May Cry* también es Platinum.

El juego de fútbol perfecto

Hola amigos de Play2Manía. Me voy a comprar *FIFA 2003*, pero no sé si decidirme al final por *Esto es Fútbol 2003* o por *Pro Evolution Soccer 2*. Tengo el primer *Pro*, ¿qué hay diferente en el segundo?

✉ Jesús Fuentes Linares (e-mail)

El *Pro 2* es muy parecido al anterior, con algunas mejoras, como más equipos para la Liga Master, y algunos cambios en ciertos movimientos. El juego más completo e innovador es este año *FIFA 2003*. No llega a la exquisita jugabilidad de *Pro*, pero tiene muchísimas más virtudes (clubes, ligas y competiciones reales...) Si tienes el *Pro* del año pasado, lo suyo es que te hagas ahora con *FIFA 2003*.



Davids, uno de los jugadores que presta su imagen en *FIFA 2003*.

Sonic en PlayStation 2

Qué tal amigos de Play2Manía, en un numero de vuestra revista dijisteis que Sega iba a sacar para PS2 el juego *Sonic*, ¿cuándo va a salir? ¿Existe algún juego para PS2 basado en el *Surf* o en las motos de agua?

✉ José Francisco Coin

Parece que finalmente Sega ha decidido que sus juegos de *Sonic* sólo salgan para las consolas de Nintendo, ya que piensan que es donde el erizo azul va a ser más entendido por los jugadores. La verdad es que tenemos nuestras dudas sobre cómo habría funcionado el juego en PS2...

Con respecto al surf, tienes uno estupendo que se llama *Kelly Slater's Pro Surfer*. De motos de agua hay algunos, aunque menos buenos. El más destacado es *Splashdown*.





Kelly Slater's Pro Surfer

Metal Gear con substancia

Hola colegas de Play2Manía. Veréis, estaba leyendo la revista y he visto un artículo sobre *Metal Gear Solid Substance* y me ha entrado una duda existencial: Me voy a comprar PS2 en Navidad y pensaba acompañarla de *MGS2*, pero al ver que saldrá una versión mejorada, mi duda es ¿espero a marzo para comprar el *Substance* o me compro el normal? ¿Valdrá muy caro el *Substance*?

Tolkien (e-mail)

La verdad es que a estas alturas, lo mejor es que te esperes a *Substance*, ya que es el mismo juego, sólo que con más cosas adicionales. De momento no sabemos cuál será el precio del juego, pero es posible que cueste lo mismo que ahora *Metal Gear Solid 2* y que cuando salga *Substance MGS2* baje de precio.

¿LO SABES TÚ?

Solución al problema del DVD de extras de "Los Otros"

**Hola amigos de Play2Manía. Este mensaje es para contestar a una carta del número 46, titulada "Los unos y.... "Los Otros", de Vegeta.
A mi hermano Juan Carlos le pasaba lo mismo, no podía ver los extras en PS2, pero buscó una solución que le funcionó. Se fue a una tienda de informática y compró un disco limpiador de CDs, lo puso en marcha en la consola y cuando terminó, la máquina funcionó perfectamente. Lo más probable es que este disco sea muy "exigente" y si la consola tiene algo de polvo en la lente no lo lee. Saludos de Pedro y Juan Carlos (e-mail)**

Pues muchas gracias. Los que tengáis este problema podéis probar con esta solución y a ver si hay suerte. Si conseguís que funcione, contádnoslo, ¿vale?

PROBLEMAS TÉCNICOS

Memoria de 16 megas

Hola Playmaníacos! Quisiera que me dierais mas detalles sobre la tarjeta de memoria de 16Mb de "Joytech" para PS2, porque a mi amigo Dante y a mi nos interesa no gastarnos tanto en la tarjeta oficial de Sony.

GrayFox (e-mail)



Desgraciadamente, esta tarjeta no es una tarjeta como tal, ya que es necesario tener una tarjeta oficial para que funcione. Comentamos una parecida este mes en la sección "Periféricos".

Pistolas y monitores

Hola PlayManía. Ya sé que habéis hablado numerosas veces del VGA Box, ese aparato para ver la PS2 en el monitor del PC, pero me ha surgido una pregunta que creo que no la habéis comentado, y es la siguiente: ¿Se puede jugar con la pistola en el monitor del PC? Muchas gracias y seguid así.

Eduardo Garro (e-mail)

Desgraciadamente las pistolas no funcionan en el monitor de los ordenadores, del mismo modo que no funcionan en las TV de 100 Hz. Un monitor es incapaz de reconocer la señal de la pistola.



¡Consolas que arden!

Hola soy un playmaníaco que lee todos los meses la revista y juega con su PS2 unas 10 horas diarias. Mi duda es que por qué la PS2 nueva no se quema y la mía vieja sí, que empezó a echar humo y tuvieron que venir hasta los bomberos. ¿Puede arreglar la PS2 sin tener que gastar mucho dinero?

Juan Jesús de la Villa Peguero (e-mail).

Bueno, bueno, tampoco exageres, porque que nosotros sepamos ninguna PS2 se quema. Lo dices como si fuera lo habitual. Cualquier electrodoméstico te puede dar este tipo de problemas. Lo más fácil es que haya sido un cortocircuito. Lo suyo es que te pongas en contacto con el servicio técnico de Sony, y ellos te informarán de los costes de reparación y del procedimiento a seguir. Con un poco de suerte, sólo se te ha quemado la fuente de alimentación.



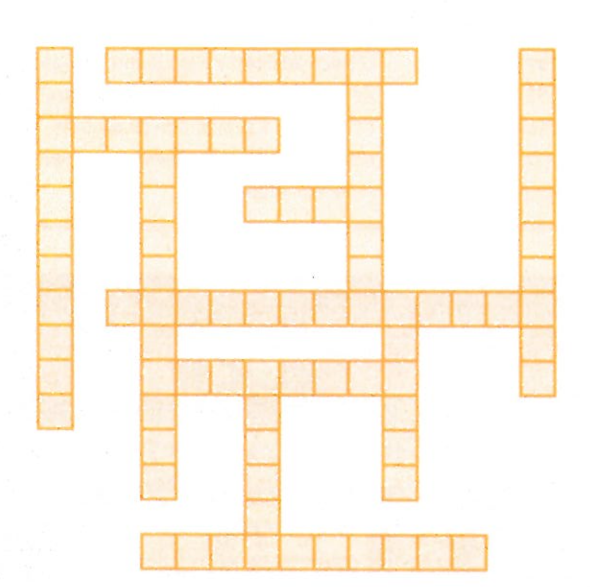
¡¡Sorteamos 10 juegos y 10 sudaderas de Haven!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5300!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5300 escribiendo "Pasatiempos48 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Haven: Call of the King* para PS2 y una de las 10 sudaderas que Virgin y Play2Manía sortearemos entre los que nos enviéis la solución correcta.

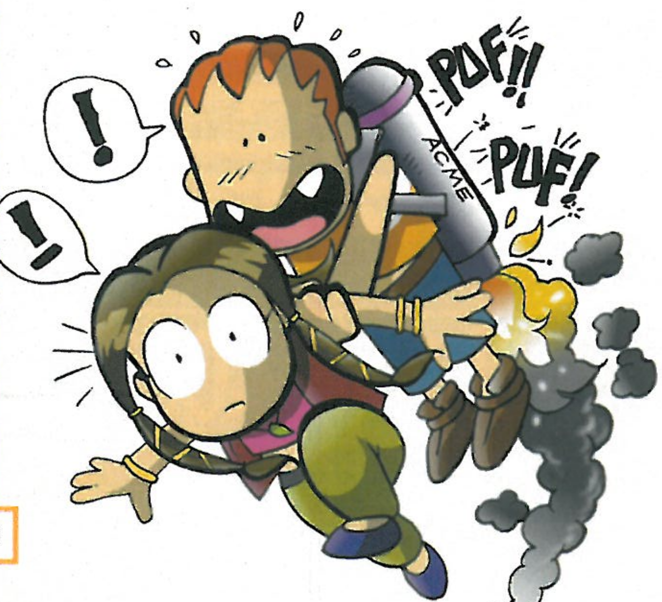
CRUZADA

UNA DE LAS COSAS POR LA QUE NOS HA GUSTADO *HAVEN* ES POR SU DIVERSIDAD DE GÉNEROS... qué te parece si haces uso de tu memoria y completas esta cruzada con los nombre de 12 juegos de plataformas y acción que triunfaron en PS2. Tanta diversión merecía un homenaje, ¿no crees?



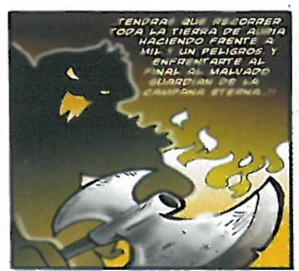
Busca y encuentra:

Monstruos S.A., Jak & Daxter, Gift, Evil Twin, Mr Moskeeto, Onimusha, Fur Fighters, Rayman M, Taz Wanted, Crash Bandicoot, Maximo, Drakan.



HUMOR







¿CUÁL ES EL NOMBRE?

SORTEAR TANTO PELIGRO Y PONERSE A PENSAR AHORA... EL JUEGO DE MIDWAY QUE BUSCAMOS NO DEBE SER FÁCIL... ayuda a Haven en esta tarea y encuentra el nombre correcto.

Definiciones

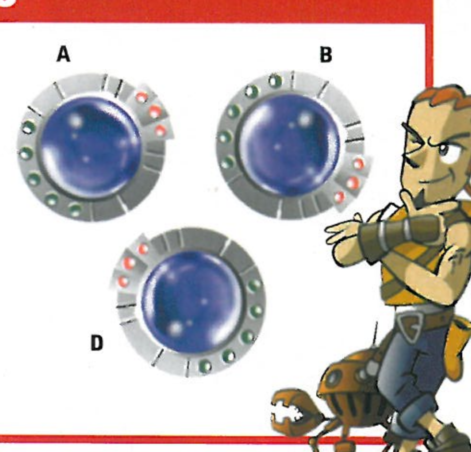
1. En francés, queso. **2.** Gélida estación del año. **3.** Invento redondo que sirve para moverse. **4.** Río que pasa por Zaragoza. **5.** Tercer premio en un podio olímpico. **6.** Sábana de tela usada por pintores. **7.** Máquina recreativa. **8.** Espeso. **9.** Animal muy "puntiagudo".

1 _ _ _ _ _ _ _
2 _ _ _ _ _ _ _ _ _
3 _ _ _ _ _
4 _ _ _ _
5 _ _ _ _ _ _
6 _ _ _ _ _ _
7 _ _ _ _ _ _
8 _ _ _ _ _
9 _ _ _ _ _

PASATIEMPO CONCURSO

ENTRE YO-YOS ANDA EL JUEGO

NUESTRO AMIGO HAVEN SE VALE DE UN YO-YO PARA LLEVAR A CABO UN SINFÍN DE ACCIONES. ¿Qué tal si le ayudamos a encontrar el suyo entre estos tres? Busca el yo-yo que es diferente a los otros dos.



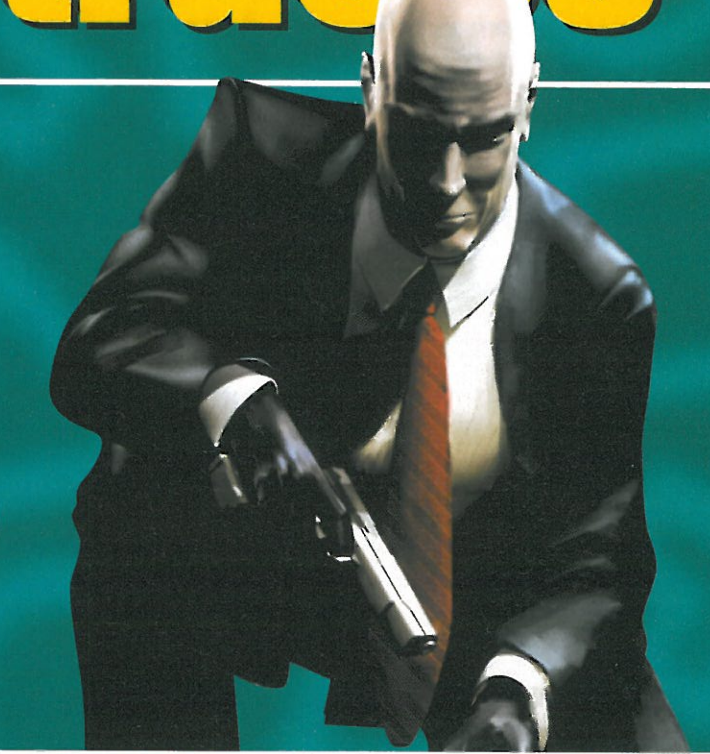
SOLUCIÓN: ❑

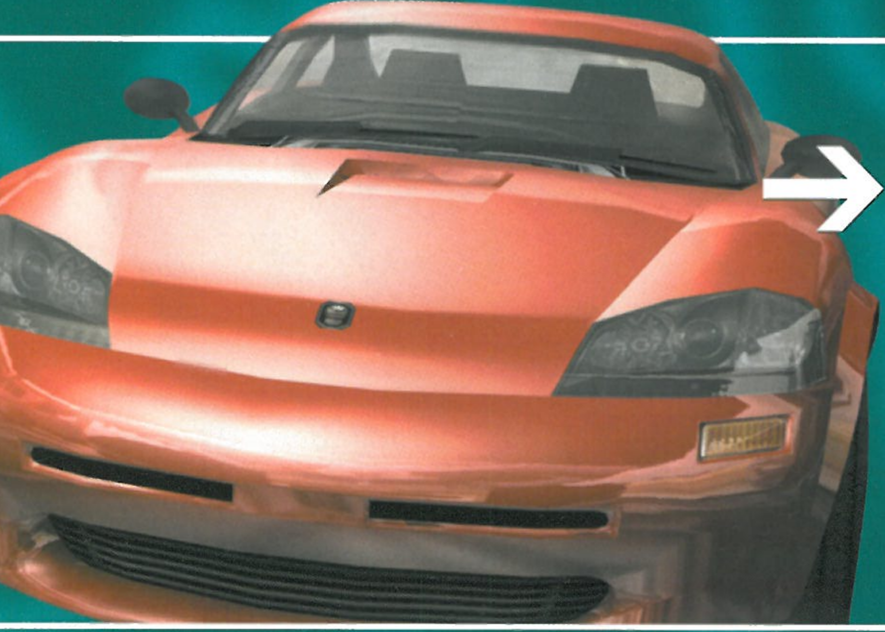
Guías y trucos

→ Hitman 2

Cuando uno es un asesino a sueldo puede buscar muchas maneras de actuar para cumplir sus objetivos. No siempre es fácil saber cuál es el mejor método a seguir para salir airoso de las misiones, pero cuando se tiene una guía como ésta, las cosas resultan más sencillas.







→ Burnout 2

¿Quieres saber dónde están los atajos, cómo se consiguen los coches ocultos, cuál es la mejor forma de ganar buenos turbos? Pues, ¿a qué estás esperando?

PAG.
82

→ Pro Evolution Soccer 2

Una de las virtudes de *PES* es la enorme cantidad de posibilidades de juego que ofrece. Seguro que estabas esperando una guía como ésta, en la que te damos la solución a los problemas más frecuentes y te enseñamos a hacer jugadas que sólo habías soñado.



HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

Has oído rumores acerca de su existencia, aunque nadie ha podido confirmar nada, sólo que es silencioso como una sombra y siempre termina lo que empieza. Nosotros podemos decirte más: a partir de ahora, se convertirá en tu nuevo héroe. Repite con nosotros: "Yo no sé nada, no vi nada, no estaba allí. Y si estuve allí, tú no me viste".

10 PAUTAS A SEGUIR POR UN PROFESIONAL AL COMENZAR UNA MISIÓN

1. Revisa todo el material referente a la misión: vídeos, fotografías, objetivos, armas... Memorízalo todo.

2. Selecciona las armas que quieres llevar durante la misión. Puedes llevar las que quieras, y a cada misión se irán incorporando más en tu menú. Pero **sé coherente** y no te cargues con cosas inútiles. Si no seleccionas ningún arma y prefieres esperar a recoger el equipo que la agencia normalmente prepara para ti, **47 llevará por defecto la cuerda de piano**. Si quieres un consejo: no olvides la pistola con silenciador.

3. Al entrar en una zona, ocúltate en un lugar seguro y **observa las rutas de los guardias** antes de ponerte en marcha.

4. Hazte con la indumentaria que llame menos la atención en cada caso, porque tu traje por defecto suele ser demasiado elegante para la mayoría de las ocasiones. Para ello, **elimina al enemigo o civil más cercano y ponte su ropa y sus accesorios** (armas, ramos de flores, cartera...). Siempre procurando que no te vea nadie, naturalmente.

5. Oculta al eliminado fuera de la vista de los demás transeúntes. **Si lo dejas por ahí tirado, alguien lo verá y dará la alarma**. Este punto es aplicable a todos los casos en los que elimines a alguien.

6. Despliega el mapa para buscar el equipo de 47 y los lugares marcados con un signo de exclamación. Estos lugares tienen cosas interesantes: a veces se trata de **munición** o **armas**, y otras son **objetivos** necesarios para el cumplimiento de la misión o puntos de importancia estratégica. **Revísalos siempre**. Todos.

7. Busca rutas alternativas para avanzar y para escapar después de realizar tu misión. **Pueden ser muy variadas**, como túneles de alcantarillado o atajos que puedan llevarte al objetivo/salida más rápidamente sin ser visto.

8. No corras o hagas movimientos extraños cuando pases cerca de algún vigilante. **Podría dar la alarma** si nota algo sospechoso en ti (desde que te gires demasiado a que no lleves el arma reglamentaria).

9. Podrás salvar la partida —las veces dependerán del nivel de dificultad en que juegues— en cualquier momento **exceptuando momentos críticos**, como cuando apuntas con el rifle de francotirador por ejemplo.

10. Y por último, cuando hayas cumplido los objetivos de la misión, recuerda que aún queda **escapar de la zona**. No te precipites y salgas corriendo, porque podrían descubrirte. Pon cara de que "aquí no ha pasado nada" mientras silbas disimuladamente y te escaqueas.

10 PAUTAS A SEGUIR POR UN CHAPUCERO AL COMENZAR UNA MISIÓN

1. No revises el material que te entrega la agencia. Ya lo irás viendo sobre la marcha.

2. Nada de hacer numeritos con cuerdas o cloroformo. El único arma que precisas para tu misión es una **pistola, preferiblemente con silenciador**, aunque esto tampoco es necesario .

3. Cuando veas a un guardia enemigo, dispara primero y pregunta después. Por si acaso.

4. Es importante que cambies de traje, a veces hace frío.

5. No pierdas el tiempo arrastrando por ahí a los guardias que elimines, porque en ocasiones eliminarás a varios a la vez y será una lata esconder los cuerpos. ¡**Afronta las consecuencias** de lo que has hecho y lucha como un hombre cuando te descubran con las manos en la masa!

6. El mapa no es necesario para ocultarse en una esquina y ver pasar a los malos como en un come-cocos. Esconderse evita los enfrentamientos y te ahorra balas, pero si no disparas, vaya rollo, ¿no? (Ah, y **el puntito rojo** del mapa **es la persona a la que debes cargarte**).

7. No vayas nunca por las alcantarillas: huelen mal, están sucias, te estropearían el traje y además hay ratas, aunque no haya nunca guardias vigilando por esos lugares en los que ni los malos entran. Serán malos, pero no tontos, ¿no crees?

8. Si alguien te descubre, finiquítale antes de que le dé tiempo a preguntarse qué demonios haces allí.

9. Si te crees muy duro, juega en el nivel de dificultad Difícil, que hay **menos posibilidad de guardar la partida**. Hazte el héroe, ya verás lo que duras.

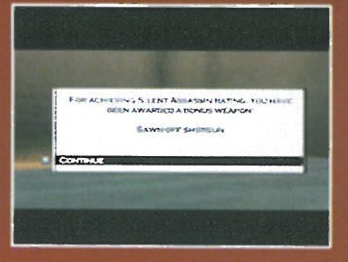
10. Y por último, cuando acabes con el objetivo de la misión, **corre como un loco hasta la salida**. Si te das prisa y corres en zig-zag, a lo mejor no te alcanzan demasiadas balas y puedes salir vivo de ésta.

YO SOY UN ASESINO SILENCIOSO

Conseguir en el rango de *Hitman 2* la categoría de Psicópata, Asesino de Masas e incluso de Cartero es muy sencillo (y también divertido, para qué vamos a negarlo). Sin embargo, **lo realmente complicado es completar cada nivel sin que nadie te vea y sin disparar el arma ni una sola vez**. Aquí tienes unas cuantas indicaciones acerca de **cómo conseguir el nivel más alto del ránking** durante las misiones —Silent Assassin— y desbloquear algunas armas imposibles de encontrar de otra forma, como las pistolas dobles con silenciador y la escopeta Shaw-off:

- **Evita que los guardias y las cámaras te vean o sospechen de ti**, porque irán a buscarte. Utiliza el mapa, mira por las cerraduras de las puertas y permanece oculto el tiempo que haga falta. Lo que sea necesario, pero tu nivel de vida al finalizar el nivel debe estar lleno.
- **No uses la fuerza innecesariamente.** Limítate a los objetivos y aún con ellos intenta utilizar métodos menos "ruidosos" que una pistola (como la cuerda de piano o el cuchillo). Si tienes que hacerte con la ropa de alguien, utiliza el cloroformo con él, pero no le mates. Y si te ves forzado a utilizar un arma, intenta emplear el menor número de balas posible. Tu nivel de agresión al finalizar el nivel debe estar a cero.
- Y por supuesto, **oculta los cuerpos** que hayas eliminado o dormido para evitar que los demás enemigos los descubran y den la alarma.





SICILIA, MONASTERIO GONTRANNO

Aquí es donde vives, en esta casucha. Uno piensa que siendo mercenario se gana bastante más dinero, y es cierto. Pero en un ataque de misticismo, se lo donaste todo al monasterio. Por eso ahora estás sin dinero, y sin pelo... El padre Vittorio llamará a la puerta. Ve a abrirle y sal al jardín. Después se irá a la iglesia. Aprovecha para practicar un poco con los controles en las ruinas que hay junto a tu caseta. Explora el jardín y busca una cabaña cerca de un espantapájaros. No puedes abrirla todavía, pero aquí es donde se guardan tus armas. Cuando 47 sienta deseos de confesarse, sube la cuesta hasta la iglesia. Estarás en un pequeño hall con varias entradas: la de la iglesia es la del medio a la derecha. Entra allí. Verás varias puertas, pero sólo una te conducirá al interior de la sinagoga. Ve al confesionario. Después de la confesión y la secuencia en la que el padre Vittorio es secuestrado, sal por donde entraste y recoge el paquete que hay enfrente de la entrada de la iglesia. Ahora, regresa a tu caseta y enciende el ordenador portátil que verás encima de la mesa, para comenzar a planear cuidadosamente tu venganza...



Este primer nivel te servirá como entrenamiento para aprender a manejar a nuestro amigo.



47 tendrá que abandonar su retiro monástico para rescatar al padre Vittorio.

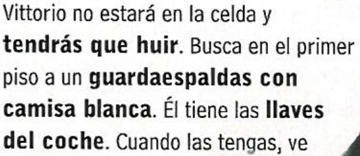




MISIÓN 1: ANATAHEMA

→OBJETIVOS

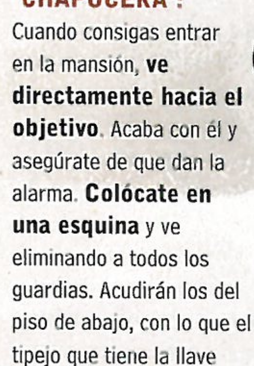
- Elimina a Guiseppe Guilliani
- Obtén la llave de la celda del sótano
- Rescata al padre Vittorio
- Escapa de la mansión

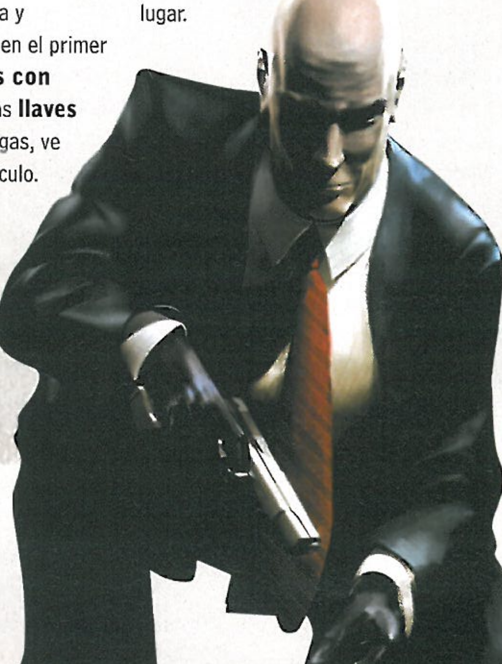


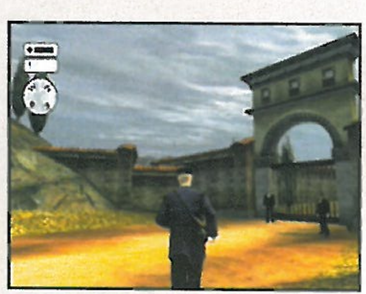
Un **cartero** entrará por la izquierda en dirección a la mansión. **Intercéptale antes, cambia su traje por el tuyo y coge el ramo de flores**. Hay varias entradas, pero la más desprotegida es la de la fachada derecha. Cuando estés en el interior, localiza la **caseta con el coche** que emplearás para la huida. No entres por la entrada principal de la mansión: tienes una posibilidad entre mil de que los guardias no sospechen y puedas **entregar el ramo de flores a la criada**, y con ello introducirte en el interior. Mejor si entras **por la cocina**, en el lateral derecho. Desde aquí, podrás acceder a la **piscina** y con suerte localizar a tu **objetivo**, el señor Guilliani, en un balcón. Si no está ahí, será que se ha vuelto a meter en la habitación, en el segundo piso. Estará protegido por varios **guardaespaldas**: **intenta capturar a uno y cambiar de nuevo de traje para acercarte al señor Guilliani** sin levantar sospechas. Después de acabar con él, coge la **llave del sótano** y ve hasta allí (hay unas escaleras en la cocina que llevan al sótano y también hay un acceso en la parte trasera de la zona de la piscina). El tercer objetivo se anulará: el padre Vittorio no estará en la celda y **tendrás que huir**. Busca en el primer piso a un **guardaespaldas con camisa blanca**. Él tiene las **llaves del coche**. Cuando las tengas, ve al garaje y monta en el vehículo.

LA MANERA "CHAPUCERA":

Cuando consigas entrar en la mansión, **ve directamente hacia el objetivo**. Acaba con él y asegúrate de que dan la alarma. **Colócate en una esquina** y ve eliminando a todos los guardias. Acudirán los del piso de abajo, con lo que el tipejo que tiene la llave también subirá. Cuando tengas ambas llaves, ve al sótano para que se anule el tercer objetivo. Después, no quedarán más que un par de guardias en el exterior de la mansión, con lo que podrás alcanzar con bastante seguridad el coche para huir del lugar.



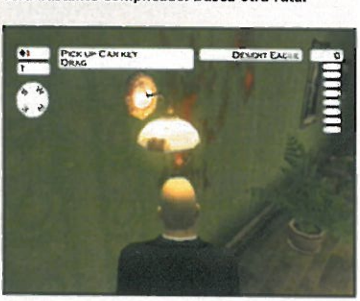




Incluso vestido como el cartero, entrar por aquí será bastante complicado. Busca otra ruta.



Aunque existen diversas formas de realizar tu "trabajo", todas tienen el mismo fin.





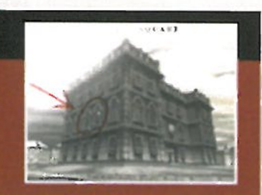
SAN PETERSBURGO

Procúrate pronto una vestimenta que llame menos la atención que tu traje y utiliza los conductos del alcantarillado para llegar a los objetivos cuanto antes. Verás las salidas como cuadraditos pequeños y blancos en el mapa, pero asegúrate de estudiar bien el mapa antes de salir a la superficie. Sobre los malos de turno, habría que aclarar que aquí más que en ningún otro sitio los soldados se fijarán en el arma que portes cuando pases junto a ellos. Ellos llevarán rifles de asalto en el exterior y, los guardaespaldas que encontrarás dentro de los edificios, pistolas normales. Asegúrate de equiparte con esas armas en cada caso cuando pasees por ahí.

MISIÓN 2: ST. PETERSBURGO STAKEOUT

→OBJETIVOS

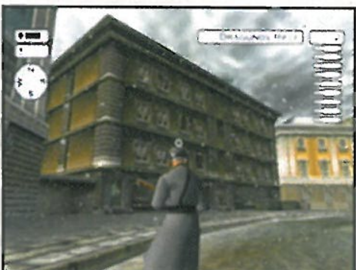
- Elimina al General durante la reunión que tendrá lugar en el hotel
- No hieras a NADIE más durante la reunión
- Regresa a la estación de metro para escapar



Una misión sencillita. Debes **recoger el equipo** y salir de la estación de metro. Al empezar, avanza un poco y gira a la derecha. Verás las **taquillas**: en la **137** está el equipo de la agencia. Ahora, si te das prisa en salir ignorando a los transeúntes que gritan, no te encontrarás con ninguno de los guardias que han comenzado a desplegarse en el metro.

Puedes salir por la calle (todo recto) o por el **sistema de alcantarillado** (girando a la izquierda en la otra sala de taquillas, pero habrá guardias por aquí), tú decides.

Si despliegas el mapa, verás un **edificio marcado con una exclamación**. La forma de llegar también la dejamos a tu elección. **Desde ese edificio debes disparar al General**. Dentro hay un guardia, pero si llevas su mismo uniforme no levantarás sospechas. Sube al **tercer piso** y fuerza la cerradura del apartamento. Entra en habitación con una ventana abierta. Desde allí verás mejor la reunión del segundo piso en el edificio de enfrente. Colócate en la ventana y apunta con el rifle, pero NO dispares aún. **Debes esperar la confirmación del objetivo**. Diana te hablará por radio y, cuando 47 diga "Tengo contacto visual e identificación positiva", dispara. Asegúrate de no herir a nadie más en la sala. Sal y ve al metro para escapar.



Cuando suplantes a alguien, coge la ropa y las armas que lleve o podrías delatarte.

Para cumplir esta misión con éxito, solo debes eliminar al General en la sala de reuniones.

LA MANERA "PROFESIONAL"

Ve a la **parte trasera del hotel** y entra por la puerta. Acaba con los dos **guardaespaldas** que hay en la sala de la izquierda. **Cambia tu traje** con uno de ellos. Dirígete entonces a la sala de enfrente. Allí estará el General, solo, y no notará nada extraño al verte vestido como uno de sus guardaespaldas. Ponte detrás y **usa la cuerda de piano** para acabar con todas sus penas. Si tardas demasiado, los guardaespaldas que están en la habitación contigua te oirán y comenzarán a dispararte. Vuelve al metro tan rápido como puedas.

MISIÓN 3: REUNIÓN EN EL PARQUE KIROV

→OBJETIVOS

- Elimina al General Makarov
- Elimina a su contacto con la mafia, Igor Kubasko





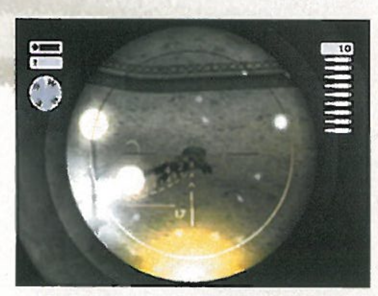
Corre a los **contenedores** del edificio de enfrente, entre ellos está el **material de la agencia**. Ve al centro de la calle y entra por la **alcantarilla** que verás (antes de eso puedes haber conseguido el **traje del guardia** que viene por la izquierda). Recorre las alcantarillas hasta la salida de más abajo a la izquierda. Sube por las escaleras y **coloca la primera bomba bajo la limusina**. Vuelve a las alcantarillas y ahora ve a la salida de más arriba a la izquierda. Saldrás por detrás de un edificio al norte del parque. Allí, **escóndete** detrás el edificio **y espera a que venga el chófer de la otra limusina**. Utiliza el **cloroformo** con él y **ponte su traje**. Vestido así, podrás acercarte al coche sin levantar sospechas. **Coloca la otra bomba** y aléjate para ver las explosiones una vez concluya la reunión.

LA MANERA "CHAPUCERA":

Tras coger las armas que hay entre los contenedores, ve al **edificio** un poco más allá en la acera de la derecha. Entra por una **puerta lateral** en la que tendrás que **forzar la cerradura** y procura que no te vea el guardia que hace la ronda. Sube a lo alto del **campanario** y elimina al malo de arriba. Colócate en la ventana que da al parque y **espera a ver los dos objetivos**. Si eres buen tirador, conseguirás darles a ambos con un solo disparo. Si no, se disparará la alarma. Otra forma es colocar la primera bomba, subir a la torre y **disparar al tipo de la chaqueta marrón**. No te preocupes por el otro objetivo, porque la bomba de su coche lo eliminará. Después sal pitando, porque llegarán todos los soldados del nivel.



Duerme al chófer y coge su ropa para acercarte a la limusina y colocar la bomba.



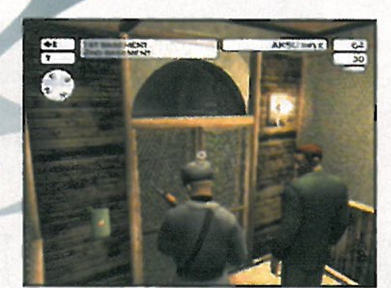
Desde el campanario podrás acertar a los dos objetivos de un solo disparo si eres bueno.

MISIÓN 4: TUBEWAY TORPEDO

→OBJETIVOS

- Encuentra tu equipo en el depósito de armas (está marcado con las siglas "FCK")
- Elimina al General Mikhail Bardachenko
- Libera al prisionero del segundo piso del sótano









Durante esta misión te introducirás en el cuartel del ejercito. Aquí, **tu mejor aliado será el mapa**. Despliégalo cada vez que entres en una nueva zona para controlar las rondas de todos los guardias.
Sal de las alcantarillas y ve a las **escaleras**. Llegarás al **depósito de armas** con varios cajones. Al fondo a la izquierda está el que buscas, con las letras en rojo. En esta zona hay **cuatro guardias**, y verás llegar un camión cerca de donde comienzas. Encontrarás un **arma** y **munición** en el almacén abierto que hay junto a la entrada. Puedes montar en la parte trasera del camión o introducirte en las alcantarillas para llegar al exterior del cuartel. Sea cual sea la forma que elijas sal con cuidado, porque habrá **tres vigilantes** haciendo la ronda.
Entra en el cuartel y ve al ascensor que hay a la derecha. Baja al **primer piso** y presta atención a los soldados. Debes llegar a una sala en la que hay cinco soldados enemigos: cuatro de ellos controlan las **cámaras de seguridad**. Elimínalos a todos para evitar posibles sustos (después de eso, no tendrás que evitar las cámaras) y **alcanza la sala donde debes colocar la bomba**. Verás en el mapa el signo de exclamación. Es mejor que coloques la bomba ahora y huyas despacio. Comenzarán a venir soldados, pero se entretendrán buscando a otro y cuando quieras salir más tarde no habrá nadie. Al final del pasillo está el **segundo ascensor que te llevará a la segunda planta del sótano**. Recorre el pasillo hasta el final. Acaba con los guardias que hay en una sala a la izquierda para avanzar más tranquilo. Entra en la última sala de la derecha forzando la cerradura y **dispara a través del cristal al General**. Salta a la habitación contigua para **liberar al prisionero**. Regresa a la primera planta y huye con el prisionero por el agujero que abriste en la pared. Recorrer las alcantarillas y abrir la puerta del final con la llave del prisionero te será fácil.

USOS DEL "BUSCA" Y EL TELÉFONO MÓVIL:

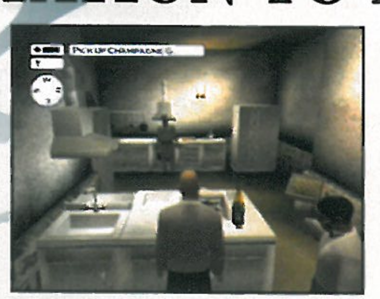
En el segundo sótano, **coloca el "busca" fuera de la sala de interrogatorios**. Colócate cerca de la puerta y **activa el "busca" con una llamada de teléfono**, utilizando el móvil. El General saldrá al escucharlo, con lo que podrás eliminarle. La puerta estará abierta y podrás entrar sin problemas.

MISIÓN 5: INVITATION TO A PARTY

→OBJETIVOS

- Elimina al General Zhupikov
- Roba el maletín





Disfrazado de camarero, podrás acceder a la cocina sin levantar sospechas y coger el champán.



Cuando nadie te vea, pon el veneno en la copa de champán que le llevas al General.



También puedes hacerte pasar por un invitado y entrar por la puerta principal, tú decides.

Sube las escaleras y **elimina al camarero** que está fumando junto al faro. **Cámbiale la ropa y coge la llave** que tiene. Antes de ir a por tu equipo, que está en la calle principal junto a unos contenedores, abre la **puerta trasera** de la fachada de la embajada que tienes unos cuantos metros enfrente. **Coge tu equipo** y entra por la puerta que has abierto.
Sigue el camino que te llevará a la **entrada del garaje** en la embajada. Atraviesa el garaje y entra en las habitaciones que tienes marcadas con un signo de exclamación. En la **cocina**, coge la **copa de champán** y llévasela al General (tendrás que haberle puesto el veneno en la copa cuando nadie te pudiera ver). Estará en la fiesta, pero de vez en cuando se irá a sus habitaciones. Hay **dos cajas fuertes** en la embajada, pero depende de cómo mires el mapa, el General estará en una u otra. Cuando veas en pantalla que la caja fuerte está abierta, ve allí. Habrá dos tipos en la sala. Elimínalos y **coge el maletín**. Regresa al muelle poniéndote un **traje de guardaespaldas**.

LA MANERA "ELEGANTE":

Espera enfrente de la **verja principal** de la embajada a que salga el individuo que aparece en el vídeo con la **invitación** en la mano. **Duérmele con el cloroformo, ponte su traje, coge la invitación y oculta su cuerpo**. Entra en la embajada como un invitado más. Localiza al General y, cuando se retire a su habitación, síguele para eliminarle. Un **mensaje** en pantalla te avisará de que la caja fuerte está abierta de vez en cuando. Ve allí y elimina a los guardaespaldas. Coge el **maletín** de la caja fuerte y sal por donde has entrado. Si te cargas al General antes de que se abra la caja fuerte, tendrás que buscar la **clave** para abrirla: la tiene uno de los matones del hall o de la sala de la caja fuerte.

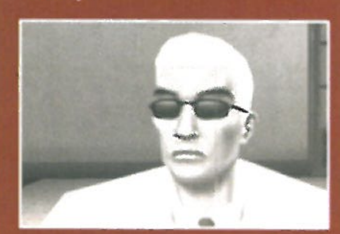
JAPÓN

Aquí encontrarás los enemigos más duros de todo el juego. Los francotiradores ocultos en las torretas del castillo son muy peligrosos, porque no les verás ni aunque te hayan dado. Los ninjas se ocultan en las vigas de los interiores: sospecharán si corres, si caminas hacia atrás, etc. Y los guardaespaldas tampoco son moco de pavo, aunque más peligrosos que éstos, son los mismos civiles, que en cuanto te vean irán corriendo a dar la voz de alarma (en tal caso, no importa lo que hagas: se chivarán enseguida de todas formas).

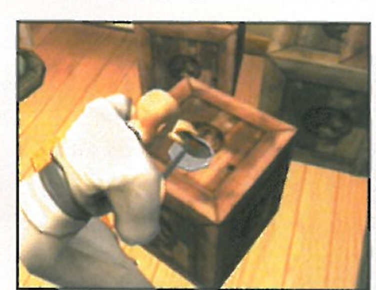
MISIÓN 6: TRACKING HAYAMOTO

→OBJETIVOS

- Elimina a Hayamoto junior
- Coloca el transmisor en el cuerpo de Hayamoto junior
- Escapa



Comienzas detrás de una enorme roca. Con cuidado de no tropezar con los guardaespaldas que hay en el camino, **ve por la derecha hasta el jardín** de la parte de atrás del restaurante. Hay **dos puertas**: una enfrente del jardín y otra a un lado. Si esperas un rato, saldrá de la segunda puerta el **cocinero.** Puedes usar el cloroformo y **ponerte su traje**, de forma que nadie sospechará cuando entres en la cocina. Entra en la primera puerta de la derecha que verás en el pasillo, si entras por la primera entrada, o la última a la izquierda; **corta el pescado** que verás sobre una mesa. Después sal y entra en la cocina. Hay un plato en el extremo izquierdo de la mesa grande. Pon el pescado y el **transmisor** dentro del plato y espera a que la mujer se lo lleve a Hayamoto. Sal por donde entraste y espera cerca de la salida. Te informarán que se ha colocado el transmisor y que Hayamoto ha fallecido.





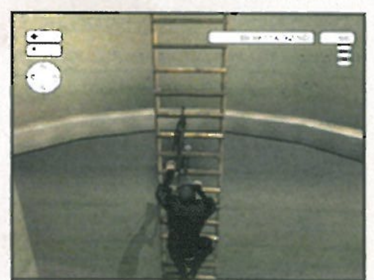
MISIÓN 7: HIDDEN VALLEY

→OBJETIVOS

- Encuentra el pasadizo secreto

Avanza a la izquierda pegado a la pared de roca. El **camión** estará un poco más allá. Coge el **equipo** y ve a la **caseta de madera** que hay más a la izquierda. Baja por las escaleras que te llevarán al **túnel subterráneo** y sal de la sala con cuidado, porque habrá un guardia abajo. Lo mejor es **montar en la parte de atrás del primer camión** que veas pasar hacia abajo. Recorrerá el túnel subterráneo y parará en el exterior, cerca de la salida. Baja aquí y ve hasta la puerta. Si quieres complicarte, intenta bajar andando.

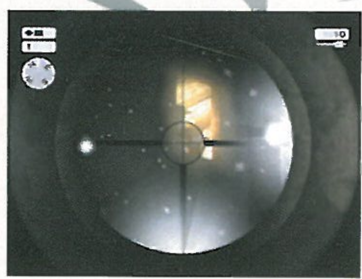




MISIÓN 8: AT THE GATES

→OBJETIVOS

- Introdúcete en el castillo sin ser visto
- Desactiva la alarma del castillo para que no te delate



La ballesta u otra arma a larga distancia que no haga ruido te será de gran ayuda aquí.

Al principio tus objetivos no estarán claros. **Avanza en dirección sur**: hay dos guardias patrullando un camino a lo lejos. **Utiliza la ballesta** o alguna otra arma silenciosa para eliminarlos y **tomar sus ropas**. Continúa por la orilla derecha del camino, que está un poco elevada. Más adelante, Diana te confirmará la **posición de los generadores** y se marcarán como puntos azules en el mapa. Siguiendo esta orilla, llegarás al generador que hay en las afueras del castillo. Ten cuidado con el guardia que anda cerca del generador. Antes de acercarte, colócate a una distancia media e **intenta acabar con todos los francotiradores** que puedas, que están subidos en las torretas. Son los más peligrosos, porque son los que antes te verán y te alcanzarán en la cabeza a las primeras de cambio. Cuando estés junto al generador, entra en la zona vallada y **apaga el interruptor**. Ahora sólo te queda el más complicado. Vuelve al camino y entra en el castillo. Sube las escaleras y gira a la derecha (habrá un guardia en la ventana, pasa con cuidado). »

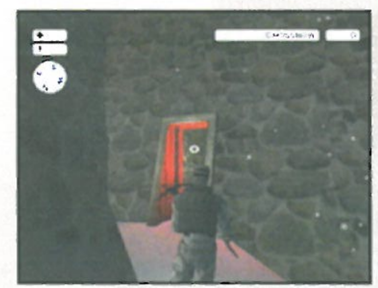


Ten mucho cuidado con los francotiradores, ellos pueden verte a ti, pero tú a ellos no.



Si avanzas tranquilo hasta este guardia, no levantarás sospechas y te dejará tranquilo.

» Apaga el **generador** de la pared. Diana te llamará para que entres en el castillo. Pero no entres por las puertas que verás, porque más allá hay muchos ninjas asesinos. Sal y **da la vuelta a las murallas.** La entrada es la que hay en el lado de la izquierda. Entra por allí. Verás unas **barreras de rayos** bloqueando la siguiente puerta. Encárate a la derecha, a la pared de madera, y abre la **puerta oculta** que hay junto a la antorcha. Atraviesa la sala y sal por la primera puerta a la izquierda que verás. La siguiente puerta desbloqueada está enfrente, pero antes deberás atravesar un **tramo de patio** con francotiradores. Hazlo rápido. Sube las siguientes escaleras y entra por la entrada que verás arriba y que está flanqueada por dos antorchas.



Tienes que apagar todos los generadores de la zona y entrar después en el castillo.



Al cruzar esta puerta, la primera parte de esta misión estará cumplida, pero no te fíes.

MISIÓN 9: SHOGUN SHOWDOWN

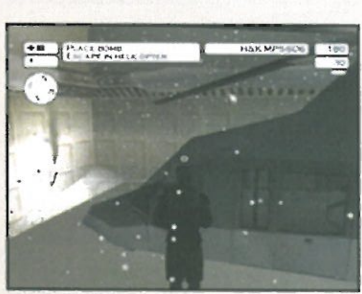
→OBJETIVOS

- Elimina a Hayamoto
- Asegura el sistema de control de misiles
- Escapa del castillo





Comienza atravesando la puerta de madera que tienes delante a la izquierda. Sube las escaleras y **entra en la habitación cuando el guardia de su interior se dé la vuelta** (mira el mapa o a través de la cerradura). Ponle fuera de combate y **hazte con sus ropas y su arma**. Después ten cuidado, porque al pisar el suelo de madera harás ruido y alertarás al resto de los guardias.
Cuando los hayas eliminado a todos, baja la escalera (no tienes el código que abre la barrera de la puerta que verás a la derecha). Hallarás **dos puertas de madera**. Entra por la que hay junto a las escaleras, recorre el pasillo de piedra y atraviesa la siguiente puerta al final. Verás una **tarjeta de acceso** para abrir las barreras de láser que bloquean algunas entradas. **Saca el mapa y busca el signo de exclamación** que hay en una sala de este piso. Ve hasta allí y utiliza la tarjeta de acceso (si vas andando tranquilamente, ni los guardias ni los ninjas que hay subidos en las vigas sospecharán de ti). Dentro encontrarás unas cajas a la derecha, y sobre ellas, una **bomba y un control remoto** para activarla. Recoge ambas cosas y sal al exterior.
Tienes que colocar la bomba en el helicóptero. Cuando lo hayas hecho, vuelve a la primera habitación, la del suelo de madera.
Atraviesa ahora la puerta láser por la que antes no podías pasar y baja las escaleras hasta el último piso, para dar con una especie de museo.
Recoge la pistola con ultrasilenciador y el control de misiles. Vuelve arriba y sube hasta el tercer piso. Busca los **ordenadores** y **pulsa la alarma** para alertar a todos los guardias y que el señor Hayamoto intente huir. Corre hasta el principio de la misión, cerca del helicóptero, y espera a Hayamoto. Cuando suba al helicóptero para escapar, activa la bomba con el control remoto y observa el espectáculo. Sal por donde has entrado poniendo cara de tipo duro.



Tras hacerte con la bomba y el control remoto que la detona, colócala en el helicóptero.



Diversos elementos, como el suelo de madera, te delatarán si corres o haces movimientos bruscos.



En este nivel podrás hacerte con la pistola con ultrasilenciador y el control de misiles.

LA MANERA "SILENCIOSA":

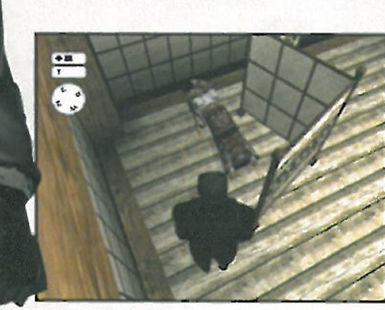
Otra cosa que puedes hacer para no utilizar la bomba es **subir al cuarto piso**. Allí encontrarás a una geisha y una "amiga" de 47. **Habla con la chica**, que te dará una **tarjeta especial para subir al piso sexto, donde se encuentra Hayamoto**. Pero ten cuidado con la geisha, porque si te ve hablando con la chica, correrá a dar la alarma y todos comenzarán a buscar a un ninja sospechoso. **Noquéala utilizando el cloroformo** (ella también lleva una tarjeta de acceso, pero no te hará falta si has hablado con la chica) y sube al último piso para acabar con Hayamoto. La vigilancia es extrema en el quinto piso, por lo que es mejor que **no utilices ningún arma ruidosa**. Después, baja las escaleras y corre al helicóptero para conseguir escapar.



En esta sala llena de ordenadores, pulsa la alarma para alertar a todos los guardias.



Hayamoto huirá hacia el helicóptero y solo tendrás que pulsar el control remoto.



Si la geisha te descubre no la mates, basta con que la duermas utilizando el cloroformo.

MALASIA

Visitarás las zonas más ricas de Kuala Lumpur. Oficinas amplias y limpias, edificios lujosos... Pero al mismo tiempo, estos lugares son también los más protegidos, debido a su importancia. Es por ello que los civiles confían ampliamente en sus policías, y si ven algo sospechoso, como poco irán a informar corriendo y gritando. Siempre te puedes esconder en algún lugar hasta que los policías se cansen de buscarte, no como en Japón. No obstante, intenta evitar cualquier tipo de contacto con otras personas.

MISIÓN 10: BASEMENT KILLING

→OBJETIVOS

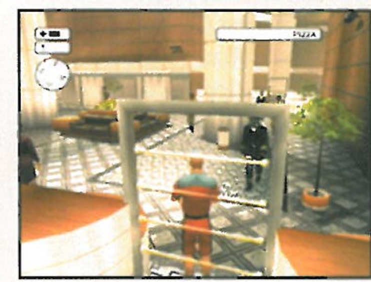
- Localiza primero y elimina después a Charlie en el sótano sin levantar sospechas
- Desactiva el sistema de vigilancia del ascensor principal para poder huir



Sal del cubículo de teléfonos y **dirígete al lugar en el que se encuentra tu equipo**, marcado en el radar con un signo rojo. **Coge la bomba y la pistola**, por si acaso. Después, **ve a la lavandería** y coloca la bomba de humo allí. Sal y dirígete al **departamento de Bomberos**. Ya se habrá disparado la bomba, por lo que no quedará ningún bombero en la sala. **Disfrázate** como uno de ellos y toma el **hacha**. Atraviesa las controles de metales (eres un bombero y nadie te dirá nada porque suenen) y monta en el ascensor para bajar al sótano. Cuando estés allí, busca la **sala de control**, que está cerca de la entrada. Verás una puerta y un ascensor que no funciona.



Disfrazado de bombero no tendrás ningún problema en pasar por el detector con armas.



Aunque también puedes optar por hacerte pasar por un llamativo repartidor de pizzas para entrar.

Si no quieres ser cruel y usar el hacha con Charlie, también puedes usar la cuerda de piano.



Tras acabar con tu objetivo, dispara al ordenador para que el ascensor funcione y puedas irte.

Entra por la puerta y baja las escaleras hasta el **segundo piso del sótano**, donde está Charlie. Entra con cuidado en la sala: Charlie está al fondo, pero la sala está llena de bolsas de patatas y disquettes rotos que harán mucho ruido si los pisas. Una vez hayas acabado con Charlie (sabemos que el hacha es muy cruel, pero las cosas son así), vuelve a la estancia de arriba, la de los ordenadores y el ascensor. **Dispara al ordenador de la izquierda y monta en el ascensor**, que ya funciona. Si no tienes pistola, hay una en el **cajetín** que hay al lado del ascensor.

LA MANERA "SABROSA":

Al comenzar, ve al **departamento de comida**. Está señalado en el mapa. Verás a un **hombrecillo con una pizza** en la mano. Arrebátasela y ponte su ropa, porque el señor del sótano ha pedido algo de comer. Ve al ascensor y baja al sótano. Llamarás un poco la atención, porque la ropa que llevas es bastante ridícula, pero pasarás sin problemas por el detector de metales (aunque lleves una pistola debajo de la gorra). Elimina a Charlie y vuelve arriba. Espera a que los guardias de la sala se vayan, entra y dispara al ordenador de la izquierda para montar en el ascensor.

MISIÓN 11: GRAVEYARD SHIFT

→OBJETIVOS

- Coloca el dispositivo
- Encuentra una salida



Coge de esta sala la tarjeta amarilla y la pistola, aunque procura ser discreto.



Ponte la ropa del administrador de sistemas para moverte libremente por el edificio.



Dispara a los ventanales y consigue bajar hasta el puente sin que te vean los guardias.

Sal y ve por el pasillo de la izquierda a la cocina. Allí, **dispara a la webcam** que hay junto a la cafetera, sal y ve al otro signo de exclamación que hay más abajo en el mapa. Quédate a un lado de la habitación y espera a que el **administrador de sistemas**, el punto blanco en tu mapa, entre en la cocina. Finiquítalo y **ponte su ropa**. Ahora deberás ir al otro extremo del piso, hacia la sala en la que pone **"Sist. Administración"**. Allí, coge la **tarjeta amarilla** de la mesa y la **pistola** si quieres. Procura que ningún administrativo te vea o dará la alarma. Mira el mapa. Tendrás que alcanzar la puerta de más arriba, marcada de amarillo, ahora que tienes el pase amarillo. **Coloca en esa sala el dispositivo detrás del ordenador**. Diana te llamará para darte una salida: abajo del todo, cerca de la oficina. Dispara a los ventanales y baja al puente. Avanza con cuidado para no ser descubierto por los dos guardias que patrullan hasta la salida.

MISIÓN 12: THE JACUZZI JOB

→OBJETIVOS

- Elimina a Charlie Sidjan
- Roba el dinero
- Roba la estatua




Primero **deberás conseguir entrar en el edificio a través de una terraza sin que ninguna de las amiguitas de Charlie te vea**. Es complicado: avanza por la cornisa agachado hasta el último balcón que comunica directamente con la sala de la caja fuerte en la que está el dinero. Entra cuando la secretaria se haya ido y **abre el cuadro** de la pared. No podrás abrir la caja fuerte hasta que no hayas **quitado los fusibles** de la habitación que hay frente a este despacho (marcada con un signo de exclamación). Ve hasta allí y **rompe los cables**. Después, vuelve al despacho y abre la caja fuerte. Como habrán llamado a un **técnico** para que repare los fusibles, espérale y elimínale también (no te interesa que funcionen las luces durante un rato). Puedes coger unas **gafas de visión nocturna** en el signo de exclamación de más al sur que se ve en el mapa. Ve ahora hasta la sala donde está la **estatua** que debes robar (en el mapa es la de más abajo, también marcada). Coge la estatua y **ve a visitar al señor Charlie**. Estará jugueteando en el jacuzzi. Dispárale cuando saque la cabeza del agua. Las "chicas de Charlie" lo dejan sólo de vez en cuando, aunque si estás a oscuras, podrás disparar sin que te vean. Regresa al corredor y ve hasta el ascensor para salir.


Elimina al técnico y a cualquier otra persona que te vea en esta misión o habrás fracasado.


Hasta que no quites los fusibles no podrás abrir la caja fuerte que hay tras el cuadro.



NURISTAN

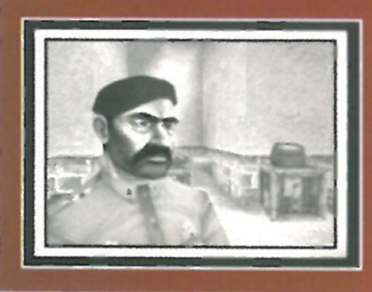
Las ciudades están llenas de recovecos donde esconderse y atajos, como los mercadillos ambulantes y las azoteas de los edificios. Aunque en general, verás zonas pobres y desérticas donde la presencia policial es como el aire: está en todas partes.

Descubrirás que los soldados de las Naciones Unidas también van contra ti. Vamos, que no cuentas con muchos amigos por aquí. Al igual que en Japón, tampoco servirá de mucho que te vistas con algún traje típico del lugar: eres demasiado calvo.

MISIÓN 13: MURDER AR THE BAZAAR

→OBJETIVOS

- Elimina al lugarteniente Ahmed Zahir
- Obtén el mapa de la localización de las ojivas del lugarteniente
- Elimina al Coronel Mohammad Amin
- Obtén la llave del Coronel




Llega hasta la puerta de más abajo del cuartel, donde está el lugarteniente. **Fuerza la cerradura**, pero ten cuidado con los soldados que hacen guardia: si te ven, sospecharán. Dentro del cuartel, el **lugarteniente** está solo en el piso de arriba. No hagas ruido y sube para eliminarle antes de que dé la voz de alarma. **Coge el mapa y ponte sus ropas**. Espera a que los soldados de abajo se vayan y sal. Puedes ir al **edificio marcado** al norte para coger un **rifle de francotirador**. No obstante, ve al **Bazar** (en el mapa, la parte gris de más abajo); allí te espera el **Coronel** con su guardaespaldas. Entra por la zona norte, estará menos protegida y más cerca de la salida. Elimina al Coronel tras cargarte a su guardaespaldas y coge la **llave**. Ya podrás salir del nivel.


Las calles de esta ciudad están muy vigiladas. Ten mucho cuidado con lo que haces o te descubrirás.


La mejor opción para superar esta misión es moverte por los tejados y disparar desde allí.

LA OTRA MANERA, "DESDE LEJOS, MEJOR":

Junto a la fachada del mercadillo, cerca de la entrada, verás una **escalera** que te dará acceso a la **azotea** del mercado. Verás algunas ventanas, desde donde se puede ver el pasillo del mercado y los puestos de enfrente. Pues bien, si has ido al edificio de más al norte para recoger el rifle, podrás disparar desde aquí al Coronel cuando pase. Estará un rato paseando y se meterá en algunos puestos. **Bastará con disparar al Coronel**, tu objetivo, y olvidarte del guardaespaldas. Pero para hacerlo de este modo, deberás darte prisa.

MISIÓN 14: MOTORCADE INTERCEPTION

→OBJETIVOS

- Encuentra a tu contacto para recoger las armas
- Mata al Khan local
- Evita a los soldados



Sal de entre las cajas y dirígete hacia la izquierda, pasando por los arcos que verás hasta tu **contacto. Recoge el rifle y hazte con un traje de soldado**, pero recuerda esconder el cuerpo. Los mejores lugares para hacerlo son encima de los edificios. Allí seguro que no los encuentran. Después, busca el **edificio que hay enfrente de la mezquita** y que tiene una tabla de madera para pasar de una azotea a otra. Desde arriba verás el **trozo de carretera más amplio**, por donde va a pasar el Khan. Cuando las tropas de las Naciones Unidas (recuerda no disparar a ningún casco azul) pasen delante de la limusina del Khan, **dispara al motor o a una de las ruedas para que se detengan y bloqueen el paso durante unos minutos**. El Kahn permanecerá dentro del coche en el asiento de detrás. **Utiliza el rifle de francotirador** para eliminarle. Suelta el rifle y baja disimulando, para no ser descubierto por los guardias que habrán comenzado a buscar a un soldado misterioso.

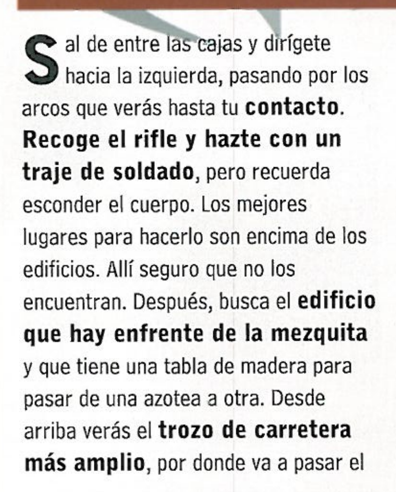


De nuevo, el rifle de francotirador será imprescindible para superar con éxito la misión.

Ve despacio hasta la salida que se encuentra tras la mezquita, en un agujero en el muro.

QUIERO EL RIFLE Y UNA M4:

Si quieres llevarte el rifle de este nivel para tu colección, haz lo mismo pero desde el tejado de la mezquita: cuando hayas eliminado al Khan, será fácil salir con el rifle, porque tienes la salida muy cerca.
Este rifle te será muy útil en la próxima misión, si cuentas con él. Si lo que quieres es una de las armas de los cascos azules, ¡es que estás loco! Pero bueno, se puede hacer: ingéniatelas para usar la cuerda de piano con uno de ellos. Haciéndolo así, no se considerará como una baja en el menú, de modo que **todavía podrás obtener el rango "Silent Assassin"**.



Cuanto menos te cruces con la gente, mejor. Sigue utilizando los tejados cuando puedas.



Oculta todos los cuerpos que elimines rápidamente o enseguida darán la alarma.

MISIÓN 15: TUNNEL RAT

→OBJETIVOS

- Entra en la base
- Elimina a Yussef Hussein
- Transporta el cargo a la superficie



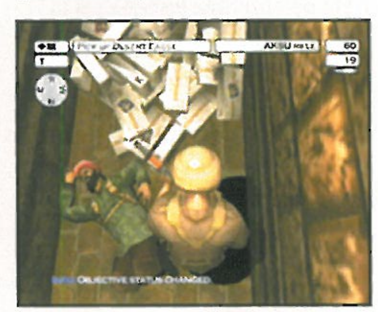


La entrada a los túneles más cercana está un poco más arriba, protegida por dos soldados. Pero **hay otra más alejada que te llevará directamente al lugar que buscas**. Elimina a los guardias y **hazte con un traje** antes de entrar en el túnel. Abajo, deberás buscar **la sala de tortura**, donde un pobre hombre está siendo torturado por dos soldados. Elimina a los soldados —uno de ellos tiene la **M60**— y ocúltalos en el agua para que no sean descubiertos.

El hombre torturado te desvelará dónde se encuentra Yussef y éste aparecerá entonces en el mapa. Ve hasta esa habitación: Yussef se oculta en una pequeña sala contigua. **Elimínale y dirígete al ascensor**, en la otra punta del mapa. Dentro del ascensor verás el **cargo**. Utiliza el ascensor para llegar al piso superior, y asegura la zona acabando con el guardia que se encuentra vigilando fuera. Una vez que lo hayas despachado, se acabará el nivel.



Si algún guardia te descubre al principio, mejor que vuelvas a empezar el nivel.



COMPLETA TU COLECCIÓN DE ARMAS

•Cuchillo de combate:
Durante la misión 4, lo tiene el General.

•Cuchillo de cocina:
Puedes encontrarlo en cualquier cocina del juego.

•Palo de Golf:
En la primera misión, dentro de la habitación de Guilliani.

•Katana:
Durante los niveles de Japón, es el arma habitual de los ninjas negros.

•Hacha:
Durante la misión 10 en Malasia, en el departamento de bomberos.

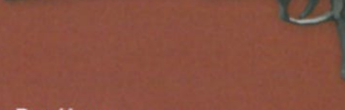
•Escalpelo:
En la misión 18, dentro de la oficina del anestesista.

•Baller:
La tienes desde el principio.

•AMT Hardballer .45, Baller con silenciador:
La conseguirás al conseguir tu primer rango "Silent Assassin".

•Pistola 9mm:
Cualquier guardia normal del juego tiene una.

•Pistola 9mm con silenciador:
Podrás conseguirla en la primera misión del juego.



•Revólver:
En la primera misión, en el cuerpo de Don Guilliani.

•Deagle:
En la primera misión, dentro del primer piso de la mansión.

•Pistola .54:
La tiene uno de los agentes que vigilan la caja fuerte durante la misión 5.

•Pistola .22 SD:
Está en el nivel 9 de Japón, en el museo del castillo.

•Rifle R93 Sniper:
En el garaje de la mansión durante la primera misión.

»

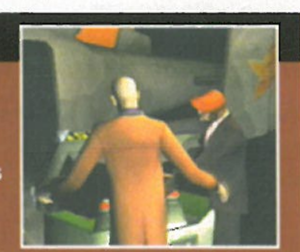
INDIA

Religión y política, ninguno muy compatible con tus ideologías. Como comprobarás enseguida, hay mucha presencia policial, aunque parecen no pertenecer al mismo grupo. Están la policía budista, la policía local, y los guardaespaldas personales. Todos perfectamente localizados, así que recuérdalo cada vez que entres en un sitio nuevo para no dar la nota con tu indumentaria: se fijan mucho en esas cosas. De todas formas, no todo es malo en este entorno; también cuentas con bastantes aliados en esta parte del mundo.

MISIÓN 16: TEMPLE CITY AMBUSH

→OBJETIVOS

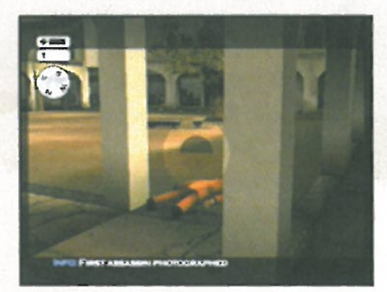
- Reúnete con el contacto de la agencia
- Encuentra al agente Smith
- El Agente Smith debe sobrevivir
- Elimina a los dos asesinos y fotografía sus cuerpos
- Llévale las fotos al agente Smith



Ve hasta el **primer contacto**, que en el mapa está señalado con el **logotipo** de la agencia. Después de hablar con él, ve hasta el **siguiente contacto** (puedes coger la **escopeta** si quieres, aunque si te ven con ella darán la alarma). Él te dará **nuevos objetivos y una cámara de fotos**. Un mensaje en pantalla te informará de que los asesinos han sido vistos en una de las plazas de mercado, y aparecerán como **puntos amarillos** en el mapa.

Habla con tu contacto pero no cojas la escopeta. Si te ven con ella por la calle, darán la alarma.

Uno de los asesinos estará abajo y otro en uno de los balcones a los que puedes acceder a través de las tiendas abiertas. **Acaba con ellos y fotografíalos.**



Una vez que acabes con los asesinos, saca fotos de los cuerpos y dáselas a Smith.

Dale las fotos a Smith. Te indicará dónde está la salida: en una tienda de alfombras. Ojo con los francotiradores. Mira el mapa y que nadie te vea.

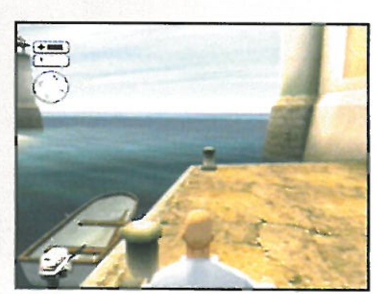
MISIÓN 17: THE DEATH OF HANNELORE

→OBJETIVOS

- Coge la llave del lugar secreto
- Mata a la Dr. Von Kamprad
- Esconde el cuerpo de la Doctora Von Kamprad, mira el mapa
- Evita las bajas civiles

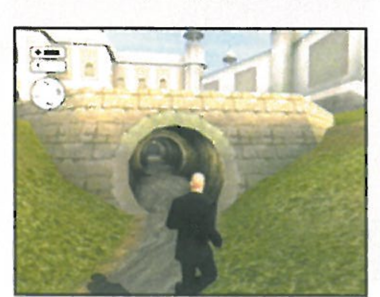


Baja a la playa y camina por la orilla hasta que al final a la izquierda veas un **enorme desagüe**. Si esperas al tipo que hace la ronda cerca, podrás conseguir su **traje** y será todo más fácil. Entra por allí y baja todo el camino hasta el extremo sur, donde las escaleras. Pero en lugar de subir por allí —saldrías en medio del jardín del hospital—, **sal por unas escaleras** que verás a un lado.



Una vez que hayas cumplido todos tus objetivos, vuelve aquí para pasar a la siguiente misión.

Darás a una **alcantarilla** justo al lado de una de las habitaciones. Ten cuidado de **que nadie te vea**, ni siquiera los enfermos, porque darían la alarma. Despliega el mapa y busca el **almacén**. Allí encontrarás un **veneno**, y la **llave** del lugar secreto en donde debes esconder a la doctora. Coge ambas cosas y regresa por donde has venido hasta una sala con el signo de admiración más abajo en el mapa. Dentro encontrarás un **traje de enfermo**. Póntelo y **sal al jardín** para alcanzar el edificio del hospital. Todo el mundo pensará que eres un simple paciente tomando el aire. **Habla con la enfermera** que verás sentada en un banco y te conducirá hasta el último piso, donde verás a la doctora. Mientras esté hablando contigo en el balcón acerca de lo mucho que va a costarte la operación, ve hasta su



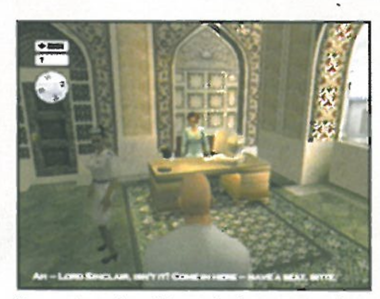
Si esperas por aquí cerca, aparecerá el tipo que hace la ronda, cuyo traje te vendrá muy bien.

escritorio y **echa el veneno en el vaso de agua**. Después, sólo debes esperar a que tome el agua y muera. A continuación, date prisa en **esconderla** en la sala marcada con un círculo rojo en el mapa: arrástrala por el medio del hall para que no te vean los guardias y procura que no te vea la enfermera tampoco. Cuando la tengas escondida, vuelve abajo y regresa a la playa, donde comenzaste el nivel. Si lo haces por las alcantarillas, no te verá nadie.

LA MANERA "CHAPUCERO":

No hace falta decir que también **puedes ir disfrazado con el traje naranja de policía**. En ese caso, sólo tienes que evitar a tantos guardias como puedas y





En cuanto se descuide, ponle el veneno en el vaso de agua para cumplir con tu objetivo.

cargarte o utilizar el cloroformo con los que no puedas evitar. Cuando llegues a la sala de la doctora, simplemente **utiliza la cuerda de piano con ella**. No hace falta que envenenes su agua, aunque sí tendrás que coger la llave del sitio secreto del almacén para esconderla.



Evita a tantos guardias como puedas y, si no te queda más remedio, usa la cuerda de piano.

MISIÓN 18: TERMINAL HOSPITALLY

→OBJETIVOS

- Elimina al líder del culto
- Escapa de la isla

Rodea la isla por la playa hasta el **templo**. Ponte el **traje** que hay allí y busca las **armas**. Sigue por la izquierda para rodear el hospital. Una **ventana** da a una **sala de medicamentos** y una **puerta** algo más alejada te dará acceso a las escaleras y a todos los pisos. Ve por donde quieras, pero llega al **segundo piso**, hasta la **oficina del doctor**. Está cerrada, espera a que la **secretaria** se vaya al balcón para **forzar la cerradura**. Dentro, coge la **llave**, las **gafas de visión nocturna** y **cambia de ropa**. En el ascensor, baja al **sótano**. dirígete a las habitaciones señaladas para coger un **escalpelo**. En la última verás unas escaleras que dan a los **conductos de ventilación** y los **contadores de luz**. Sube a los conductos de ventilación y busca la **habitación del líder** (hay dos policías de naranja). Cuando sepas en qué quirófano está, baja y **apaga la luz**. Colócate las gafas de visión nocturna y ve al quirófano para asesinar al líder con tu escalpelo. Después, sal por las escaleras más cercanas para volver al comienzo.



Aprovecha que la secretaria va al balcón a tomar el aire para forzar la cerradura de la oficina.



Vestido como médico, incluso algunos guardias sospecharán de ti. Precaución y nervios de acero.

MISIÓN 19: SAN PETERSBURG REVISITED

→OBJETIVOS

- Elimina a Sergei Zavorotko
- Escapa a través del metro

El escenario es el de la segunda misión y tu objetivo se encuentra en el mismo piso del mismo hotel. Ve al **casillero 137** y coge el **rifle**. No tiene munición, ve al punto señalado con el logotipo de la agencia. Cuando la tengas, ve a la **parte trasera del Hotel Puhskin**. Al aproximarte al hotel, **un clon de 47, Mr. 17, te está vigilando**. Ya en el hotel, ve al segundo piso por las escaleras de la izquierda. No encontrarás a Sergei donde debería estar, sino a un **muñeco de cartón**. El primer objetivo, claro, se cancelará. **Busca a Mr. 17** en las habitaciones contiguas (no aparece en el mapa, mira tras cada cerradura). Cuando le encuentres, **sé sigiloso y usa la cuerda de piano con él**. Coge el **rifle W2000** y regresa por donde has venido al **metro**.



En esta ocasión te las tendrás que ver con un clon tuyo. Acaba con él sigilosamente.



Después de hacerte con el rifle que llevaba tu clon, vuelve por donde has venido hasta el metro.

MISIÓN 20: REDEMPTION AT GONTRANNO

→OBJETIVOS

- Elimina a todos los guardaespaldas de Sergei
- Salva al padre Vittorio y acaba con Sergei

Hay **veinte guardaespaldas** en total, y cuatro de ellos están fuera de la iglesia. Comienzas sin armas, exceptuando la cuerda de piano, así que corre hasta la **cabaña de las armas**. Entra en la iglesia por el **pasadizo** que hay cerca de tu cabaña hasta unas escaleras junto al confesionario. Desde allí podrás acabar con varios guardaespaldas sin correr riesgos. Cuando elimines a los veinte malos (sube a los balcones para acabar con los francotiradores), ve al **confesionario** y **dispara al centro de la vidriera**, justo en el corazón. Sergei huirá dejando malherido a Vittorio y será hora de acabar con él. **Sube a uno de los balcones y, desde allí, finiquítale**. Después, como siempre, disfruta de la secuencia final.



En este nivel hay cerca de veinticinco guardaespaldas armados hasta los dientes.



Por fin encontrarás a tu amigo Vittorio, aunque no saldrá muy bien parado.

CONTINUACIÓN

» **•Rifle SVD Sniper:**
Es parte de tu equipo en la segunda misión, el que encuentras en la taquilla 137.



•Rifle W2000 Rifle:
La última vez que vuelves a San Petersburgo, lo lleva el agente 17, es decir, tu clon.

•Rifle corriente:
Lo llevan los francotiradores que se encuentran en las torretas de la misión 8, pero tendrás que esperar a que se les caigan una vez que les hayas disparado.

•MI95:
Lo obtendrás de tu contacto durante la misión 14.

•Ballesta:
Es parte de tu equipo en la misión 7 de Japón.

•Escopeta de doble cañón:
La tiene uno de los guardias de la entrada principal del primer nivel.

•SP12:
La encontrarás en la misión 16 y te la dará tu primer contacto.

•Sawn-off Shotgun:
Se consigue tras obtener por segunda vez el rango de "Silent Assassin" en el juego.

•AK:
La mayoría de los guardias durante la misión 4 tiene una.

•M4:
En la misión 14. Sólo la llevan los soldados de las Naciones Unidas, por lo que es la más difícil de conseguir (aunque acabarán dándotela después de conseguir unos cuantos rangos "Silent Assassin").

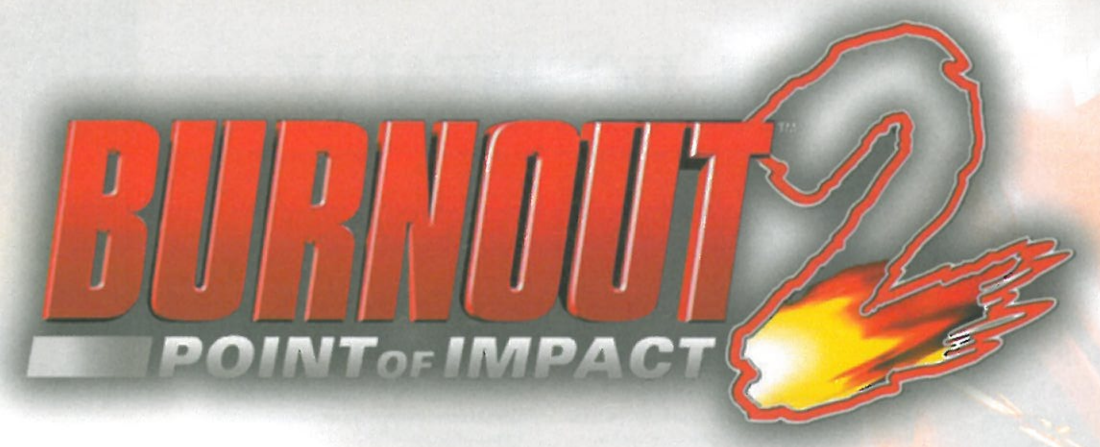
•M60:
Durante la misión 15, la tienen la mayoría de los guardias que verás.



•SMG:
Es muy fácil de encontrar en cualquier nivel.

•SMG5-SD6:
Muchos guardias la llevan en Japón, en la misión 7.

•Uzi:
Durante el nivel 18, la tiene alguno de los malos de naranja.



Aquí tienes una guía rapidísima para el juego de conducción más bestia que te has echado a la cara. Y es que no queremos entretenerte leyendo sobre un juego en el que prima la acción. Ya sabes, disfruta corriendo, chocando, destrozando, pero no lo repitas en el mundo real...

RAPIDÍSIMOS CONSEJOS

ACERCA DEL BOOST...

El boost o turboboost **es una barra de energía** que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Este turbo **te permitirá rozar la barrera del sonido cuando esté llena**, ya que se trata de una especie de carga de óxido nitroso que aumenta súbitamente la potencia de tu motor.

Sabrás que la barra está llena y se puede activar, porque "arderá" al llegar al máximo. **La forma más rápida de llenarla es derrapando**. En una curva, pulsa levemente ■ una o dos veces sin soltar el acelerador, y verás cómo el turbo se llena a medida que las ruedas patinan. Pasando muy cerca del tráfico civil, esquivando coches o conduciendo en sentido contrario, también llenarás el boost.

PARA SALIR DISPARADO...

Si quieres salir lanzado con un turbo desde la línea de salida en cada carrera, antes de empezar la cuenta atrás mantén presionado ✖ (durante la breve secuencia en la que se "presentan" los cuatro coches en la línea de salida). Cuando comience la cuenta atrás, pulsa una vez ■ (sin soltar ✖), y verás cómo comienza a salir humo de las ruedas traseras y los tubos de escape de tu coche. Justo cuando la cuenta atrás termine, en el "Go", suelta y vuelve a pulsar el acelerador con ✖. ¡Saldrás disparado!



MÁS TURBO BOOST...

Sólo funciona cuando estés jugando en el modo Crash. En estas carreras, al comenzar tienes tu barra de turbo llena por defecto. Pues bien, para que no se acabe nunca, presiona de vez en cuando **R1**, que hará que se llene cada vez que lo hagas.

PERSIGUIENDO A...

El modo Pursuit consiste en perseguir y golpear a otro vehículo. Tú, con tu sirena activada, harás el papel de policía y tendrás que perseguir al malo y golpearle un determinado número de veces antes de que se escape. **Para desbloquear este modo tendrás que superar 6 pruebas Pursuit** en los modos de Campeonato, en las que de paso conseguirás el coche del malo de cada persecución y el de policía.

El mejor consejo es que **no abuses del turboboost**, porque cuando lo activas, el malo también corre más. El turbo sólo funciona bien de verdad en las dos últimas persecuciones, en las que el coche del malo es tan rápido que resulta casi imposible alcanzarle.



LOS CIRCUITOS

Encontrarás 15 circuitos diferentes que, con sus versiones "Reverse", te darán un total de 30 recorridos. La cosa cambia mucho de ir en un sentido u otro, y la forma adecuada de actuar suele ser diferente según el caso, pero ya estarás preparado para todo cuando llegues a los circuitos "Reverse", así que nos limitaremos a las 15 versiones normales.
Aquí tienes algunos consejos útiles para cada uno de ellos:

Airport Terminal

- **Uno fácil para empezar.** Sólo puedes rellenar el boost pasando cerca del tráfico y derrapando un poco en la única curva un poco cerrada que encontrarás, pero no es necesario.
- **Si simplemente mantienes pulsado** el acelerador y prestas atención, llegarás en primera posición sin problemas.
- **No te fíes demasiado,** pero si quieres puedes aprovechar para practicar un poco las maniobras más arriesgadas.





Airport Terminal 1 y 2

- **Familiarízate con este entorno,** para los circuitos que se desarrollarán aquí más tarde.
- **Aunque es un circuito fácil,** empezarás a conocer incorporaciones, atajos y zonas de tráfico en sentido contrario muy útiles.
- **En las zonas con tráfico en sentido contrario** casi no hay coches, y puedes rellenar el boost a placer (donde los aviones).
- **Si eres capaz de familiarizarte** con este escenario, seguro que algún día serás capaz de encontrar el párking de Barajas.





Interstate Loop

- **Otro sencillito.** Aquí aprenderás a conducir rápido esquivando el tráfico en ambos sentidos con destreza.
- **Puedes rellenar el turbo** fácilmente metiéndote en las zonas de tráfico en sentido contrario, pasando entre los coches y derrapando en la única curva cerrada.
- **Si eres bueno,** puedes encadenar un boost tras otro hasta terminar, rellenando la barra durante el primer boost (pasando cerca del tráfico, metiéndote en sentido contrario...)





Intercharge

- **Aquí se combinan dos tipos diferentes de escenarios:** las carreteras de montaña y las autopistas urbanas.
- **Lo mejor en las carreteras de montaña** es aprovechar las curvas para derrapar, ya que con ello no sólo rellenarás enseguida el turbo, sino que dejarás atrás a tus adversarios (no se les da demasiado bien eso de derrapar a gran velocidad).
- **En la autopista,** aprovecha bien los saltos yendo por la mediana para no chocar. Métete en sentido contrario siempre que la visibilidad sea buena para atajar distancias y rellenar el boost.
- **Si usas el boost para los saltos,** ganarás muchos metros y turbo extra. Puedes intentar encadenar un par de turbos de vez en cuando, pero en ese caso, te la acabarás pegando. El tráfico es muy traicionero en este circuito, por la falta de visibilidad en algunas curvas.



→Trucos...

...EN EL MODO CRASH
El modo Crash consiste en conseguir el mayor número de daños en un accidente que tú deberás provocar. Vale todo, por supuesto, aunque lo que prima es la estrategia: conseguir que un autobús se quede atravesado en la carretera; chocar en medio de una caravana de coches, volcar varios camiones cisterna... Si consigues completar los 15 escenarios de Crash con medallas de oro, se desbloquearán dos trucos: RUNAWAY (sin frenos) y FREE RUN (sin tráfico).

...EN EL MODO CAMPEONATO
Este modo consta de 4 campeonatos, 4 pruebas Face Off y 3 pruebas Pursuit. Completa todas las carreras con medalla de oro para desbloquear el truco de la INVULNERABILIDAD y además desbloquearás el campeonato Custom Series en el menú principal, con nuevos retos y coches que conseguir.

...EN EL MODO PURSUIT
Simplemente con ganar las seis carreras de este modo se desbloqueará el truco INFINITE BOOST.

...FACE OFF
Este modo secreto se desbloqueará al superar con éxito las cuatro pruebas Face Off del modo Campeonato, consiguiendo así los cuatro coches contra los que competirás (uno en cada caso). Una vez desbloqueado este modo, podrás competir contra el coche que elijas sustituyendo al modo "Carrera Única", si activas esta opción en el menú de trucos.

→Coches

Aquí tienes la lista completa de los 22 coches que puedes conseguir en *Burnout 2*, además de los 7 vehículos con los que puedes contar desde el principio:
Compact: Disponible desde el principio.
Suv: Disponible desde el principio.
Coupe: Disponible desde el principio.
Pickup: Disponible desde el principio.
Sport: Disponible desde el principio.
Roadster: Disponible desde el principio.
Muscle: Disponible desde el principio.
Hot Rod: Gana el Face Off 1.
Cop Car: Gana el Pursuit 1.
Oval Racer: Gana el Face Off 2.
Classic: Gana el Pursuit 2.
Japanesse Muscle: Gana el Face Off 3.
Gangster: Gana el Pursuit 3.
Supercar: Gana el Face Off 4.
Custom Compact: Gana la etapa Especial del modo Campeonato.
Custom Sport: Gana modo Campeonato.
Custom Suv: Gana el Pursuit 4.
Custom Coupe: Durante el Campeonato Custom Series.
Custom Pickup: Gana el Pursuit 5.
Custom Roadster: Durante el Campeonato Custom Series
Custom Muscle: Gana el Pursuit 6.
Drivers' Ed (coche de autoescuela): Completa el entrenamiento con medallas de oro en todas las pruebas.

Palm Bay Heights

• **Un circuito urbano** no muy complicado. Aquí lo mejor es improvisar, ya que en casi todo momento puedes ir por dos rutas.

• **Escoge el tráfico en sentido normal o contrario** en función de tu posición y de por dónde vayan tus adversarios. Mejor evítales, pero si vas perdiendo, arriesga en sentido contrario y activa el boost en cada recta.

• **El lugar ideal para sacar ventaja** es la cuesta abajo del final de vuelta, donde puedes ganar metros y mucho turbo con los saltos.

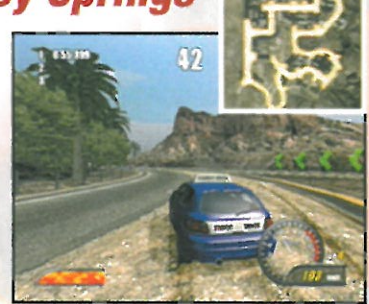


Sunrise Valley Springs

• **Intenta pilotar** con la mayor maestría, sin usar demasiados turbos y derrapando sólo si es absolutamente necesario.

• **Si aumentas y reduces de velocidad** tan sólo soltando o pulsando el acelerador, podrás tomar todos los giros por la trazada buena, sin perder el control con derrapajes y esquivando mejor el tráfico en los cruces.

• **Busca siempre la forma más abierta** de tomar todas las curvas y sin arriesgar apenas. Es la forma más segura de alcanzar la meta.



Palm Bay Marina

• **No subestimes este circuito,** porque ofrece toda una ensalada de posibilidades.

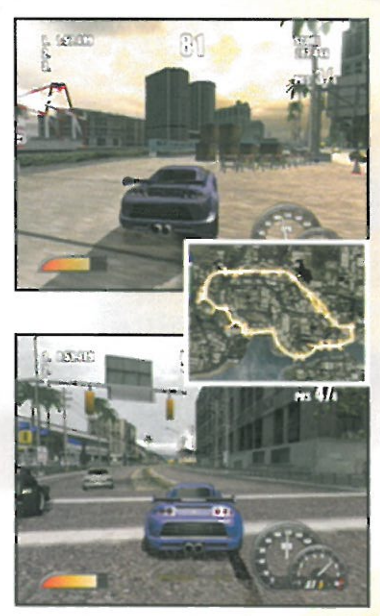
• **Ten en cuenta que en el primer tercio de circuito** no hay prácticamente tráfico en sentido contrario, lo que te permite rellenar el turbo con facilidad.

• **Tus enemigos tomarán el primer par de curvas** normalmente, pero tú puedes tomarlas en línea recta sacándoles ventaja.

• **Memoriza las curvas cerradas** de los cruces y empieza a derrapar antes de llegar a ellas para ganar también unos metros.

• **En la curva a la derecha con una cuesta abajo** que da de nuevo al área del puerto, **atraviesa las cajas de cartón** para entrar por un atajo. Si activas el turbo en ese atajo, al final podrás subir a toda velocidad por unas escaleras que te brindarán la oportunidad de dar uno de los saltos más impresionantes del juego.

• **No dejes de ir en sentido contrario,** la visibilidad es muy buena y sobra espacio para esquivar a los coches civiles.



Big Surf Grove

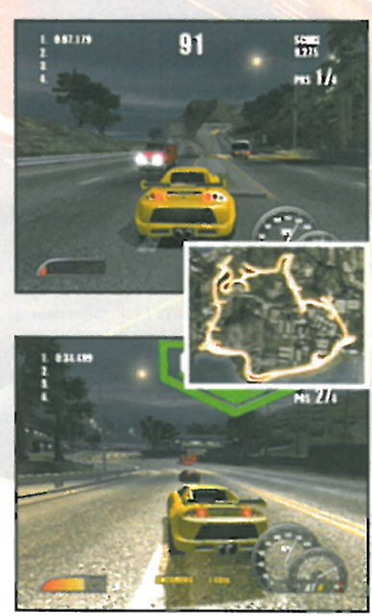
• **No es tan difícil como parece,** pero exige de una gran experiencia en derrape.

• **Debes derrapar en el momento justo** para tomar las curvas lo más rápido y abiertas que te sea posible. Si lo intentas sin derrapar, tendrás que dejar de acelerar, perdiendo mucho tiempo y siendo adelantado por tus rivales.

• **Derrapando te será más difícil calcular la salida de cada curva,** y a menudo saldrás a una zona con tráfico en la que tendrás que pasar entre dos coches o algo similar. Es la forma más segura de ganar.

• **Utiliza el boost en la carretera costera** y toma siempre el túnel en dirección contraria (con el boost activado, si puede ser) para ahorrar algunos metros.

• **No te pongas demasiado nervioso,** porque aquí, la forma difícil de hacer las cosas es la adecuada (esquivar coches por los pelos, derrapar constantemente, conducir en sentido contrario y tirar de turbo en todas las rectas que puedas). Si has aprendido a derrapar adecuadamente, es cosa hecha.



Sunrise Valley Downtime

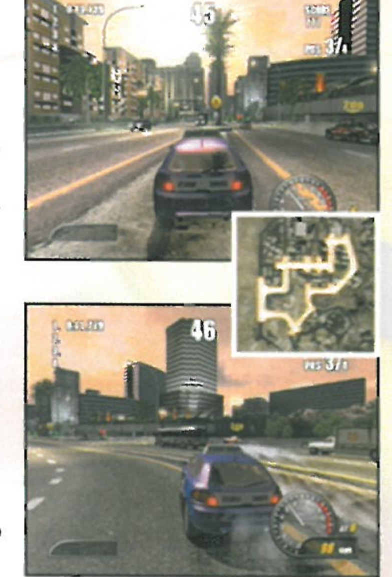
• **¡Bienvenido a Las Vegas!** Una leve toma de contacto con un escenario la mar de traicionero.

• **Las curvas y cruces** de este lugar parecen mucho más fáciles de lo que realmente son, y los coches civiles a veces parecen salir de la nada. Ya sabes, tienes que tener mil ojos y no perder concentración.

• **No circules en sentido contrario por la ciudad,** porque te la pegarás con toda seguridad; pero por el área de la autopista puedes hacerlo, porque hay más espacio para maniobrar y algo menos de tráfico.

• **Intenta no ir por donde vayan tus adversarios** en el interior de la ciudad, porque siempre se la pegan.

• **Sin embargo, en la autopista,** el camino que ellos siguen es siempre el mejor y el más corto, metiéndote por las incorporaciones en cada giro de 90º para ahorrarte derrapes y ganar visibilidad (con derrapes a lo bestia te la pegarías, porque no da tiempo a reaccionar cuando aparece un camión enorme que se echa sobre ti...).



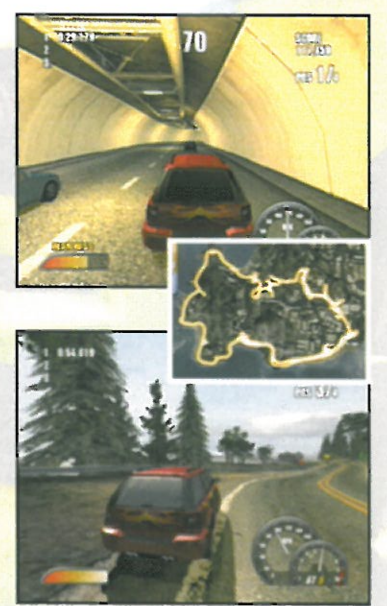
Big Surf Shores

• **Muchos tramos de este circuito aparecían en el de arriba.** Sin embargo, el tráfico de cada zona es diferente. Si en Big Surf Grove te tomaste la molestia de memorizarlo, intenta olvidar dónde sale aquí cada coche o camión, porque la confianza podría traicionarte.

• **Fíjate siempre en el suelo,** porque cuando no hay tráfico a la vista, las flechas pintadas son la única forma de saber si estás conduciendo en dirección normal o contraria.

• **En el tramo de montaña y en la carretera de la costa,** mide tus derrapes: hay curvas que se toman mejor derrapando y otras que no. Si derrapas en las que no es necesario, tus adversarios te adelantarán; si no derrapas en las que sí es necesario, te empotrarás contra las vallas laterales.

• **Usa algún boost en la carretera del túnel** en sentido contrario del circuito anterior. Ten cuidado en el cruce de la autopista al final de la carretera costera (llegarás en velocidad punta y te encontrarás con un montón de tráfico perpendicular).



Crystal Summit Peak



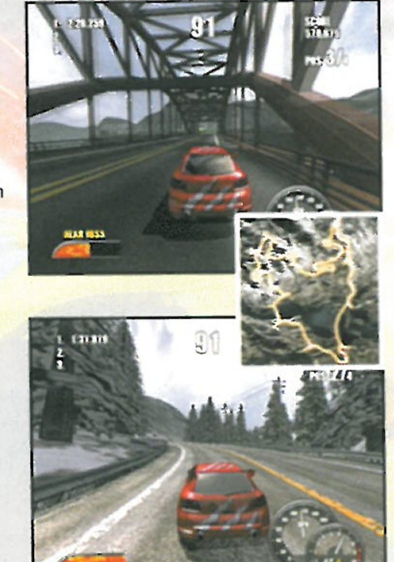
• **¡Tu primera pista nevada!** El suelo no resbala mucho, pero hay elementos nuevos.

• **La pista es algo más estrecha,** casi siempre de doble sentido, y casi todas las curvas exigen un derrape muy calibrado.

• **Tus adversarios derrapan muy bien,** así que tú también debes dominar la técnica.

• **Mantén los derrapes tanto** como puedas, hasta salir de la curva y suelta ✖ para ganar adherencia o pulsa ✖ para perderla. ¡Ah, y ojo con los coches blancos! Casi no se ven.

Crystal Summit Lake



• **Un recorrido con tramos comunes al anterior,** pero que sin embargo, se conduce de forma diferente.

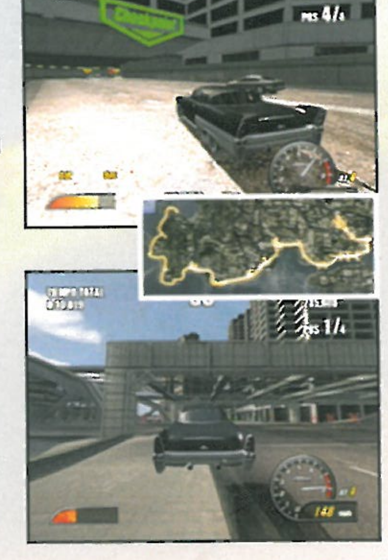
• **Lo malo de las curvas tan cerradas,** es que nunca sabes lo que te vas a encontrar después. Por eso, si en el anterior recorrido había que arriesgar, aquí es mejor ir con ojo.

• **Abundan diferentes tipos de curvas.** En unas hay que derrapar y en otras es mejor no hacerlo. El tráfico contrario aparece cuando menos te lo esperas, así que no te duermas. Tus adversarios van como locos.

• **Arriesga y mejora,** aprendiendo a derrapar como un experto en las curvas en las que es necesario, cueste lo que cueste. Corta todas las curvas que puedas y si hay dos giros seguidos en el mismo sentido, intenta tomarlos con un solo derrape como si fuera una sola curva muy grande.

• **Olvídate del boost por ahora,** es mejor. Pero si decides usarlo, gástalo en la presa, donde empieza la carrera. Se te acabará nada más llegar al final y ganarás un par de segundos si no te la pegas.

Ocean Sprint



• **Esta carrera es un recorrido sin vueltas,** sólo tienes una oportunidad, así que hazlo bien.

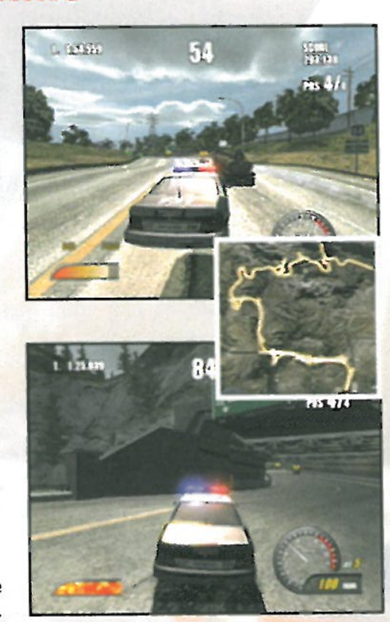
• **Empiezas en sentido contrario,** cuidado con los coches que vienen, pero intenta seguir en sentido contrario un buen rato aunque puedas pasarte al sentido normal, porque te será más fácil avanzar.

• **Los carriles de tráfico en sentido normal están más llenos** de vehículos, algunos muy difíciles de esquivar, de modo que es más seguro esquivar a la gente que viene hacia ti.

• **Toma el atajo de la calle costera** y, cuando llegues a una cuesta arriba que gira a la izquierda entrando en un túnel, aminora un poco. Es un túnel muy ancho, pero con tráfico algo traicionero y la salida es especialmente peligrosa, porque no ves a los coches que hay más allá. Improvisa la mejor ruta, ya que puedes atravesar el bulevar cruzándote de unos carriles a otros en función de lo que tengas que haya, hasta salir de la zona urbana.

• **La carretera interestatal ya la conoces.** Pisa el gas a fondo y usa el boost en dirección contraria si alguien te adelanta.

Heartbreak Hills



• **Empieza en la montaña y acaba en la autopista.** Conoces todos los tramos que forman el circuito, pero nunca los habías visto juntos.

• **Pon en práctica todo lo aprendido:** derrapes muy exactos al principio; no fiarte de las apariencias en las curvas sin visibilidad de después; reflejos esquivando el tráfico más tarde; y un sprint final a base de turbos para toda la zona de autopistas.

• **Puedes activar el primer boost al entrar en el túnel solitario** que hay en la subida, antes de llegar a la autopista.

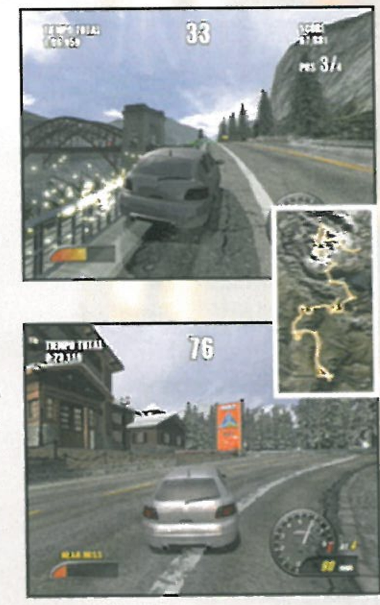
• **Si esquivas los coches civiles por los pelos todo el tiempo,** podrás encadenar dos o tres Burnout hasta la línea de meta.

• **Este circuito no es especialmente difícil, si utilizas un coche rápido.**

• **Tus adversarios se la pegarán** de vez en cuando, especialmente en los cambios de sentido y los cruces. No les sigas.

• **A estas alturas ya sabes** de sobra lo que hacer, así que coge la cabeza y no la sueltes.

Freeway Dash



• **Una carrera frenética** en la que tendrás que apurar al máximo tus habilidades.

• **Empieza en la montaña y acaba en la autopista.** Exige de unos mejores reflejos y de más desconfianza, ya que hay algunos coches civiles pensados especialmente para castigar a los jugadores excesivamente confiados en "lo que ven". Por ejemplo, cuando vas a entrar en el puente, girando 90º con muy poco espacio, suele aparecer un coche en sentido contrario que te pone las cosas difíciles...

• **También hay algunos vehículos claros que no se ven** por culpa de la luz y el tono claro en general del escenario. No te fíes y ve con precaución, pero sin dejar de acelerar.

• **Busca siempre la trazada más segura** y no te fíes de por dónde van tus contrincantes, porque a veces se la pegan y te terminan cerrando el paso.

• **Hacia el final, si te atreves** y no vas en primera posición, usa un boost para ganar algo de ventaja, aunque apenas tendrás tiempo de usar uno entero.

Acerca de las versiones Reverse

Si crees que son lo mismo que éstas, te equivocas totalmente. No se trata de versiones "Espejo", como en otros juegos, sino de los mismos circuitos, pero en sentido contrario. O sea, que nada cambia, sólo por dónde vas tú. Y sólo por eso ya se trata de 15 recorridos totalmente "nuevos", cuyo tráfico no conoces y cuyas curvas se toman justamente al revés. Las cuestas que antes eran hacia abajo ahora son hacia arriba, etc. Pero será mejor que descubras todas las diferencias de estas versiones "Reverse" por ti mismo...

Ánimo con las dos últimas carreras. No son imposibles de ganar, pero lo parecen, ¿eh? El secreto en las últimas pruebas del Campeonato Custom Series es encadenar dos o tres turbos con éxito de vez en cuando. Pero para eso, tendrás que conocer cada recorrido como la palma de tu mano y, aun así, confiar en la suerte... Nosotros, al menos, te la deseamos.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

PES es el juego que mejor refleja el fútbol, gracias a la inmensa cantidad de jugadas que se pueden elaborar y su concepción de juego en equipo. Si le quieres sacar el máximo partido, lee con atención esta guía, en ella encontrarás muchas respuestas y descubrirás nuevas jugadas.

Controles avanzados

→ Pases

Dando por hecho que conoces los pases que se realizan con un solo toque de botón (pase corto, largo y al hueco), aquí te vamos a explicar, entre otras cosas, cómo sacarle más partido al amago de pared, cómo colgar un balón desde la banda o cómo hacer un buen control del balón.

1. PASE AL HUECO ELEVADO. Se consigue presionando **L1** +▲ y su fuerza es automática (no tiene medidor de energía). Los jugadores que tienen la habilidad "pase" son los más precisos (Burrito Ortega, Figo, Del Piero...).

2. PASE CON EL STICK ANALÓGICO DERECHO. Puedes utilizar el stick derecho para dar pases. Aparte de poder dar el pase hacia cualquier dirección con sólo dar un toque al stick, puedes también calcular la fuerza, según presiones el stick. El resultado no suele ser muy satisfactorio, ya que los pases son más precisos con la ✖. Si pulsas **L1** el pase será elevado.

3. CENTRO AL ÁREA. Escaparse por la banda y centrar "a la olla" es uno de los recursos más efectivos. En pleno partido pulsa "Start" y ve a la opción "Config. Botones" (modo "Pase Largo") Verás que hay 5 tipos de configuración. Cuanto más alta sea, mayor libertad en el pase y mayor dificultad a la hora de ejecutarlo. La mejor opción si quieres llegar a ser un as del balón es el tipo 5. El botón para efectuar el centro en las 3 primeras configuraciones es ● (presionando una vez el centro va a la cabeza, dos a media altura y tres rasa):

- **Tipo 1:** Todos lo centros que hagas con ● son automáticos, al punto de penalti.
- **Tipo 2:** Centro automático si estás cerca del área grande. Manual si lanzas desde otro punto del campo contrario.
- **Tipo 3:** Centro automático sólo cuando rebasas el área grande. En cualquier otra zona del campo contrario será manual.
- **Tipo 4:** Con **L1** + ● es un centro automático al punto de penalti desde cualquier posición. Si sólo pulsas ● es igual que el tipo 3.
- **Tipo 5:** Con **L1** + ● es un centro automático si rebasas el área grande. Sólo con ● es un centro manual en cualquier parte del campo, por lo que es la única configuración que te permite colarte hasta la línea de fondo y colgar el balón al punto exacto que desees (controlas la fuerza y la dirección en todo el campo).


Pase al hueco elevado

→ Paredes

1. PARED BÁSICA. El primer paso para realizar una pared es centrar a un compañero apretando **L1**+✖. Esto hará que el jugador que da el pase salga corriendo unos 15 ó 20 metros aproximadamente. Una vez hecho esto, el jugador que ha recibido el pase tienes varias opciones:

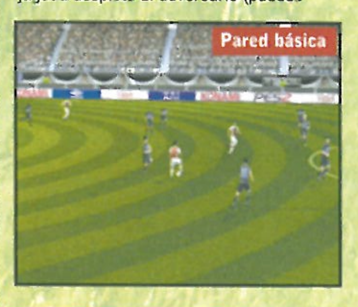
- ✖: Devuelve el pase al compañero realizando una pared normal.
- ▲: Devuelve el pase, pero esta vez lo da adelantado. Es la pared más usada.
- ●: La pared será elevada (también se puede hacer apretando **L1** + ▲).

Consejo: No conviene que tardes mucho en devolver el pase ni que lo des a la primera. Con la práctica sabrás cuando es el momento justo.

2. AMAGO DE PARED. Se consigue apretando **L1** + ✖ (para que nuestro jugador salga corriendo después de dar el pase) y luego simplemente no le devolvemos la pelota a ese jugador. Esta jugada despista al adversario (puedes hacer que un jugador corra por la banda y cuando el rival vaya a tapar el hueco, atacas por el centro) y además logras que tu jugador se incorpore al ataque. Prueba a dar varios pases seguidos en el centro del campo con **L1** + ✖ y ya verás la cantidad de delanteros que tienes en un momento determinado (yo lo utilizo mucho y me da muy buen resultado).

3. PARAR EL BALÓN. Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando y no aprietas ningún botón, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

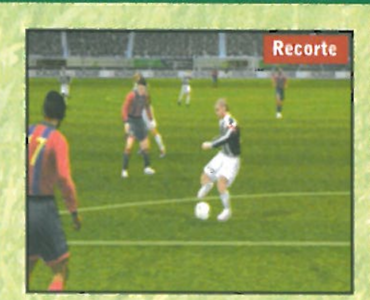
4. BAJAR UN PASE CON EL PECHO. Cuando el balón este en el aire, deja apretado ▲ para parar el balón con el pecho. Puedes orientar la caída del balón pulsando la dirección que quieras con el mando de control.


Pared básica


Amago de pared

Regates


Regate pisando el balón


Recorte

1. REGATE PISANDO EL BALÓN.
Ya sea en carrera o andando, pulsa **R2 + la dirección** donde quieras ir y tu jugador hará un quiebro pisando el balón. Puedes realizarlo tanto en el momento que encaras al contrario como un poco antes. La efectividad depende de la distancia a la que se encuentra el rival y de la calidad del jugador que realiza la acción.

2. REGATE EN SECO.
Para realizarlo tienes que tener mucha sangre fría, porque puedes perder el balón con facilidad. Primero encara a un rival andando y cuando estés a unos metros, deja de apretar la dirección. Tu jugador dará unos cuatro o cinco pasitos antes de pararse. En ese intervalo de tiempo calcula bien la distancia y aprieta **R2 + una de las dos diagonales** (45 grados hacia arriba o hacia abajo, según tu posición). Con mucha práctica, se puede convertir en uno de los mejores regates.

3. REGATE CON LOS DOS PIES.
Es el rey de los regates y el más difícil. Sólo lo pueden realizar jugadores con habilidad especial "hab. 2 pies" (Ronaldo o Rivaldo). Puedes hacerlo tanto andando como al trote (pulsando **R2**). Consiste en, según avanzas, variar la dirección muy rápidamente 90 grados hacia un lado u otro y luego volver a la misma dirección (por ejemplo, si vas hacia la derecha, tendrás que presionar ↗ ó ↘). No te preocupes si no te sale a la primera, porque se las trae. Eso sí, cuanto más rápido lo hagas, más opciones de éxito.

4. RECORTE.
Es un regate fundamental si te quedas sólo frente al portero y muy fácil de hacer. Sólo tienes que apretar a la vez ■ + ✖ para conseguirlo. También puedes hacer una especie de amago de disparo si primero aprietas el ■ (aparecerá la barra de energía de disparo) y antes de que lo ejecute presionas la ✖.

5. AMAGO.
Es la típica jugada en la que dejas pasar el balón por debajo de las piernas. No tiene mucha utilidad, porque aunque te salga bien y el balón lo recoja otro compañero, éste no suele obtener una gran ventaja sobre su marcador. Se logra **pulsando dos veces R1** antes de recibir un pase.

6. BICICLETA.
Se consigue **apretando varias veces L1**. Es un regate clásico de la saga que, si bien por sí sólo no vale para nada, sí que puede ser efectivo si lo combinas con un cambio rápido de dirección (primero haces la bicicleta y luego sales en velocidad en diagonal).

7. BICICLETA CORTA.
Es similar a la anterior pero más corta y la lograrás **pulsando dos veces seguidas R2**. Cuidado o te irás al suelo.

8. SALTO CON EL BALÓN.
Aprieta **dos veces R2** cuando un jugador contrario se acerque a ti. Tu jugador dará un salto esquivándole. Hay que hacerlo en el momento justo, por lo que pocas veces es efectivo.


Regate en seco


Amago


Regate con dos pies


Bicicleta corta

Menú de alineación


Editar posición


Marcar al hombre

Es el menú más importante del juego. Desde aquí podrás seleccionar todos tus cambios de jugadores, alineación y estrategias, además de conocer a fondo a tus jugadores. Está estructurado en varios submenús, que son: Cambios, Alineación, Actitud atacante, Estrategia y Lanzador.

1. CAMBIOS.
Desde aquí puedes efectuar los cambios de jugadores. Por defecto sólo puedes el dorsal, posición y los porcentajes de resistencia, velocidad, potencia, etc.
• **Si presionas L2 o R2** podrás ver las habilidades especiales de los jugadores, que vendrán representadas con una estrella.
• **Si pulsas L1 y R1** podrás ver la condición (o estado de ánimo) del jugador (representado por unas flechas), el cansancio (son las barritas amarillas y verdes), las posibles tarjetas amarillas o rojas y los jugadores seleccionados para tirar las faltas, corners y penaltis.

2. ALINEACIÓN.
No te vamos a explicar todas las alineaciones, ya que cada uno tiene su propia forma de jugar y todas son válidas. Pero si te vamos a explicar los submenús:
2.1 CREAR FORMACIÓN
• **Editar posición**
Aquí puedes colocar individualmente a cada jugador en el lugar donde creas más adecuado. Pero dentro de un límite, es decir, no puedes colocar a un delantero en la zona de la defensa.
• **Selec. Posición:**
Aquí puedes ver el tipo de posición de cada jugador (excepto la del portero). El jugador hará los movimientos en el campo según la función que le hayamos asignado. El significado de cada posición es:
CT: Central / LIB: Líbero / DI: Defensa Izquierdo / DD: Defensa Derecho
CCD: Centrocampista Defensivo / MP: Medio centro / CIZ: Interior Izquierdo
CDR: Interior Derecho / CCO: Centrocampista Ofensivo (media punta)
DC: Delantero Centro / LI: Extremo Izquierdo / LD: Extremo Derecho
2.2 Tipo de defensa
• **Marcaje:**
Es la opción que tienen los jugadores por defecto. Cada jugador cubre una zona concreta del campo, sin importarle los jugadores que pasen por ella.
• **Marcar por zonas:**
Si activas esta opción, el jugador marcará a cualquier jugador que entre por su zona y dejará de hacerlo cuando salga de ella.
• **Marcar al hombre:**
Al activarla aparecerá en el mapa del campo la posición de tus jugadores y los del equipo contrario. Escoge a qué jugador quieres marcar y procura que los dos jugadores (el que cubre al marcado) estén situados cerca en el mapa. Tu jugador le perseguirá por todo el campo, vaya a donde vaya.

3. ACTITUD ATACANTE
Con esta opción puedes asignar individualmente a cada jugador una actitud concreta (en forma de flecha), ya sea para atacar como para defender. También puedes utilizar las flechas para que tus jugadores tiendan a moverse hacia una posición concreta (hacia arriba, al centro, abajo, etc.), aunque lo más aconsejable es utilizarlas para atacar o defender. Tienes unas actitudes prefijadas (defensiva, equilibrada y ofensiva) pero te aconsejamos que utilices la opción "Manual" para prefijar tu propia forma de jugar. La actitud ideal es:
• **Defensa:**
Aprovecha los laterales y márcalos con una flecha atacante para que hagan la función de carrileros. Si juegas con dos centrales, marca uno con una flecha defensiva y el otro déjale como está.
• **Centro del campo:**
Coloca algún centrocampista al ataque, otro para que ayude en defensa y los demás déjalos como están.
• **Ataque:**
Pon todos tus atacantes en posición ofensiva. »

Atacar o defender


Adelantar/retrasar líneas

→ Lanzamientos faltas

Antes de lanzar una falta, pulsa "Start" y selecciona la opción "Selec. Lanzador". Verás que sólo aparecen los parámetros de los jugadores que influyen en el lanzamiento (precisión de disparo, potencia, efecto y pie). **No te olvides de mirar si hay algún jugador en tu equipo que posea la habilidad "Prec. Saq. Fta"** (Precisión Saque Falta). Una buena elección en el pateador puede suponer el 80 % del éxito (atención a Beckham). También debes saber que si al disparar pulsas el pad hacia arriba el balón tenderá a subir y si pulsas hacia abajo tenderá a bajar.

1. FALTA CORTA.
Si la falta está situada muy cerca del área grande, **presiona abajo en el pad y calcula la fuerza del disparo aproximadamente por la mitad de la barra** o un poco menos. Es más difícil colar una falta a corta distancia que a media, por lo que también tienes la opción de centrar en corto (con la ✖) a algún jugador desmarcado.

2. FALTA A MEDIA DISTANCIA.
No toques el pad y calcula la fuerza del disparo justo en la mitad de la barra. Esto es muy relativo (el éxito depende mucho de la distancia de la barrera y la falta) pero es lo más aconsejable.

3. FALTA A LARGA DISTANCIA.
Anda, no me seas Roberto Carlos y centra el balón en corto a un compañero. No hay una estrategia que te pueda servir. En serio, no meterás un gol en tu vida (yo lo llevo intentando desde Super Nes y que no hay manera oiga).


Falta corta


Falta a media distancia

→ Vaselinas

Pulsa "Start" en pleno partido y entra en la opción "Config. Botones". En el apartado "Pulsar repetidamente para disparo curvado 2" puedes elegir dos modalidades:

- **Marcando "Sí":** Conseguirás una vaselina si aprietas dos veces seguidas el botón de disparo (utilízala cuando el portero se te eche encima, pues es una vaselina más rápida y corta). También puedes hacerla pulsando **L1** + ■ (utilízala cuando la vaselina la quieras hacer desde una distancia mayor).
- **Marcando "No":** La vaselina sólo la podrás hacer pulsando **L1** + ■.

¿Cuál es la mejor opción? La primera.

1. DISPARO BOMBEADO.
Para ejecutar este tiro primero tienes que apretar el botón de disparo como lo harías normalmente. Cuando aparezca el indicador de fuerza del lanzamiento, pulsa **R1** y tu jugador tirará alto y a colocar. Más que para tirar a puerta, lo puedes utilizar para dar pases por encima de la defensa.

2. SALIDA DEL PORTERO.
Como sabrás, apretando ▲, tu portero saldrá de la portería en dirección al balón. Realizar bien este movimiento es imprescindible para salvar con éxito una situación de uno contra uno. La clave está en saber aguantar o salir a los pies del atacante en el momento oportuno. Como normal general, lo mejor es hacer una media salida para intimidar al rival, que puede ponerse nervioso e intentar una vaselina desde una distancia lejana. Además, con la media salida tapas más huecos y no das pie a que el rival te pueda regatear.


Disparo bombeado


Salida del portero

→ Saques

1. SAQUE DE BANDA.
Aprieta ✖ para un saque en corto y ● para un saque largo. Hay jugadores que tienen "Hab. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de banda en un córner (Roberto Carlos). Si al efectuar el saque, el jugador que recibe el balón se queda parado, desbloquéalo con **R1 + R2** y dirígelo manualmente.

2. SAQUE DE ESQUINA.
Lo primero es elegir si lanza un diestro o un zurdo. Si un diestro saca desde el lado izquierdo el centro será cerrado (hacia la portería), y será abierto si lanza desde la derecha. Lo apreciarás mejor en la colocación del jugador. Después tienes dos opciones: hacer un saque corto (✖) o largo (●). Si optas por ●, presionando ↑ el saque será rápido y con poca altura, si pulsas ↓ será raso y si aprietas **R2** harás un saque largo y bombeado.


Saque de esquina

Liga Master

En esta competición, elijas el equipo que elijas **empiezas en tercera división** y con los mismos jugadores. A partir de ahí **tu objetivo principal es subir a primera**. ¿Y cómo se consigue esto? Pues ganando partidos para obtener puntos con los que fichar nuevos jugadores y lograr un equipo con serias aspiraciones al título de liga de primera división. ¿Fácil, no? Bueno, apunta estos útiles consejos para ganar la Liga Master:

- **Los fichajes sólo se pueden efectuar a partir del tercer partido** y antes de que acabe el décimo. **Intenta a toda costa ganar los tres primeros partidos**. Obtendrás una cantidad decente de dinero para fichar nuevos jugadores y estos estarán dispuestos a recalar en las filas de un equipo con serias aspiraciones al título.

- **Aquí tienes una lista de excelentes jugadores** que te saldrán muy baratos y no tienen ningún equipo:
  - H. Nakata de Japón
  - Fidaga de Senegal
  - Nedilson de Brasil (es Denilson, "er der betis")
  - Rebrov de Ukrania
  - Van Der Sar de Holanda (es el portero, aunque ponga Oranges025)
  - Olisadebe de Polonia
  - Douif de Senegal

- **Puedes conseguir jugadores nuevos para la Liga Master** en la opción "Umbro P.T.C." (dentro del "modo Entrenamiento"). Es una consecución de pruebas para mejorar tu habilidad en el regate, pase corto, pase manual, saques de falta y posesión del balón. Por cada prueba completada te darán puntos. Con una buena puntuación obtendrás premios en forma de jugadores para la Liga Master.



Fichajes



Umbro P.T.C.

Dudas frecuentes

1. Cuando centro a un jugador, hay veces que éste se queda parado y el rival se adelanta quitándome el balón. ¿Cómo puedo hacer para que mi jugador vaya a por el balón?
En teoría, con apretar rápidamente **R1** y dirigir tu jugador hacia el balón bastaría, pero hay un detalle que seguro no te habías percatado y es muy importante: la condición (o estado de ánimo) en la que se encuentre tu jugador.
Para verla, ve al menú 'Ajuste Alineación' y pulsa R1. Según el color y la posición de la flecha (roja y hacia arriba es la mejor) tu jugador tendrá más o menos ganas de ir a por el balón. La solución, elegir a los jugadores con mejor condición (suele cambiar en cada partido). También puedes optar por la opción de desbloquear al jugador **(R1 + R2)** e ir tu mismo a por la pelota, pero no suele ser muy efectivo.

2. Cuando la pelota se va a ir fuera del campo, mi jugador sigue corriendo hacia ella aunque yo no quiera, por lo que a veces la toca antes de que salga y pitan fuera en contra mía. ¿Cómo puedo evitar esto?
Pulsa a la vez **R1 + R2** y desbloquearás al jugador. Ahora ya no seguirá la trayectoria del balón.

3. No consigo rematar nunca de cabeza en un saque de esquina, ya que la defensa rival siempre se adelanta. ¿Hay algún truco para adelantar mi posición?
El único truco consiste en controlar a tu jugador cuando el balón va por el aire y, manualmente, adelantarte al rival. Para poder controlar a tu jugador en un balón aéreo, pulsa **R2** a la vez que te mueves con el pad de control. Lo que conseguirás es que tu jugador no pierda de vista en ningún momento la trayectoria de la pelota y a la vez puedas regular tu posición de remate. También es aconsejable que saques el córner con el botón R2 apretado, para que el balón vaya más alto y te de más tiempo a colocarte.

4. ¿Cómo puedo lograr la máxima eficacia en los tiros a puerta?
Sigue estos consejos:
• Evita realizar un disparo con jugadores rivales cerca de tu posición (te saldrá el tiro desviado).
• Pulsa el botón de disparo preferentemente con tu jugador andando (si lo haces en carrera, pulsa el botón justo cuando tu jugador este lo más cerca posible al balón para conseguir un buen tiro).
• Siempre acompaña el disparo con un toque en el pad hacia arriba o hacia abajo (según la dirección donde quieras que vaya el balón).
• Fíjate en el jugador con el que vas a tirar; no todos lo hacen de la misma manera. Intenta disparar con el que mejor cualidades tenga.
• No intentes disparar desde una posición muy alejada. La distancia desde la que puedes empezar a probar puntería está (más o menos) a unos dos o tres metros del área grande si tiras desde una posición centrada, y sobre la línea del área grande si tiras desde las esquinas.

5. ¿Hay alguna fórmula o alguna manera para que una jugada acabe siempre en gol?
No, y esa es una de las grandezas de este juego. Pero sí te podemos decir que la forma más fácil de llegar con claridad a la meta contraria es haciendo paredes por el centro de la defensa o dando pases al hueco en el momento justo. Si dominas a la perfección estas dos facetas puedes meter gol a cualquier equipo.



Adelantarse al defensor


Ataque lado opuesto


Desborde defensa central

» 4. ESTRATEGIAS

Al seleccionar "Estrategia", aparecen dos nuevas opciones "Ajuste estrategia" y "Nivel ataque y defensa". La primera es para definir la estrategia que queremos usar y si la realiza la máquina o nosotros manualmente (mejor lo segundo). El nivel de ataque y defensa (son las barritas que hay debajo del nombre del jugador) sirve para adelantar o retrasar las líneas (lo puedes también configurar en pleno partido pulsando **L2 + R1** para subir las líneas o **L2 + R2** para bajarlas).

• Normal:
Es una estrategia equilibrada. Los jugadores cumplen su labor sin arriesgar en sus desplazamientos. La diferencia entre poner esta estrategia o no poner ninguna es que los jugadores se apoyan más y suben con más facilidad al ataque.

• Ataque Centro, derecha e izquierda:
Estas estrategias tienen la misma finalidad pero por sitios diferentes, es decir, amontonar jugadores hacia uno u otro lado para crear ataques con superioridad numérica. Exceptuando el ataque por el centro (se crea mucha confusión y pocos espacios), las otras dos opciones suelen dar buenos resultados.

• Ataque lado opuesto:
Utilízala cuando juegues por una banda y quieras que los jugadores de la otra se abran en vez de dirigirse al centro. Sirve para pillar desprevenido al contrario y crear una buena ocasión de gol, ya que su equipo dejará muchos espacios por la banda donde no esté el balón.

• Cambio banda:
Consigues que los centrocampistas y los delanteros cambien sus posiciones (los de la derecha se van a la izquierda y viceversa). Este movimiento es efectivo en los contraataques, porque provoca unos segundos de desconcierto en la defensa. También resulta una estrategia excelente si el contrario tiene asignadas marcas hombre al hombre (abrirás unos huecos increíbles).

• Desborde defensa central:
El defensa central o líbero se incorpora al ataque en un saque de esquina o falta al borde del área. Si activas esta opción y cuentas con dos centrales, el juego te pedirá que elijas cual quieres que suba al ataque. Una vez que se haya efectuado el saque el defensa volverá a su posición inicial.

• Zona presión:
Los jugadores cercanos al balón ejercen una presión constante al jugador del equipo contrario que lleve el esférico. Es aconsejable que no utilices esta estrategia durante mucho tiempo, porque tus jugadores pueden notar el esfuerzo. Si quieres que la presión sea aun más agobiante, utiliza los botones ■ y ✖ a la vez para hacer que dos de tus jugadores vayan a la vez a intentar robar la pelota al contrario.

• Contraataque:
Esta estrategia sirve para que los centrocampistas se incorporen al ataque y los delanteros adelanten sus posiciones. Actívala cuando recuperes un balón en defensa y quieras salir al ataque con más efectivos de lo normal.

• Fuera de juego:
Consiste en subir la línea defensiva para dejar en fuera de juego a los jugadores rivales. Es bastante arriesgada, ya que si no te sale bien, el contrario se suele quedar sólo delante de tu portero. Sin embargo, si la utilizas para achicar espacios (al activarla tus jugadores adelantan las líneas durante dos segundos), puedes conseguir que el contrario se encuentre con tus líneas (defensa y centro del campo) muy juntas y prácticamente sin espacios.

• Cambio de alineación:
Con esta estrategia puedes elegir y cambiar una alineación por otra sin parar el partido. Si juegas contra un amigo, seguramente no se dé cuenta del cambio por lo que el no puede rectificar su estrategia para contrarrestar la tuya. Pero ten en cuenta una cosa: si cambias de alineación (de un 4-3-3 a un 3-5-2, por ejemplo) cambia también la posición de algunos jugadores.

5. LANZADOR

Esta opción sirve para elegir los jugadores que lanzan las jugadas a balón parado (corners, penaltis y saques de falta). También puedes elegir el capitán.


Cambio de alineación


Elegir lanzador

Compañía **EA Games** | Género **Simulación** | Fecha prevista **20 de enero**

Vive la vida como siempre has soñado

LOS SIMS

Si alguna vez has soñado con crear una familia, labrarte un porvenir en la policía, aprender a cocinar o tener un hijo, esta es tu oportunidad... "virtual".





Uno de los mayores éxitos de PC de todos los tiempos, *Los Sims*, se estrenará en breve en PS2, con el reto de adaptar sus inimitables cualidades a consola.

Como bien sabréis, en *Los Sims* nuestro principal cometido consiste en tomar todas las decisiones que marcan la vida de nuestro personaje (o familia), tales como el lugar en el que vivir, sus necesidades orgánicas o las amistades con las que se "junta", entre otras cosas. Todo esto lo llevaremos a cabo con un sencillo sistema de control, que delegará todo el peso de la acción en un simple puntero, con el que podemos seleccionar los objetos y personajes con los que queremos interactuar.

Respecto al juego de PC, esta adaptación abarcará el juego original y sus dos primeras expansiones (*Más vivos que nunca* y *House Party*), a las que añade unas cuantas novedades exclusivas de PS2, como 15 objetos nuevos y dos modos de juego extra. De estos últimos, el más llamativo será el modo "Lábrate un porvenir", en el que tendremos que afrontar 6 niveles repletos de objetivos, como aprender a hacer fiestas.

Gráficamente no tendrá nada que envidiar a la versión de PC, a la que incluso superará en algunos aspectos, como el mejor diseño de los personajes. En fin, que esta versión para PS2 va a tener alicientes suficientes para encandilar tanto a los que conocen el fenómeno *Sim* como a aquéllos que todavía no han caído en sus redes...

LA CLAVE	Viene precedido por un éxito arrollador en PC y tiene visos de repetirse en consola. Es distinto, original y muy divertido.	PRIMERA IMPRESIÓN MB



En *Los Sims* gobernamos todas y cada una de las acciones de los miembros de una familia, como sus relaciones con otros personajes o el trabajo.



Una de las novedades de la versión de PS2 serán su modos para dos jugadores a pantalla partida, y en especial, 10 minijuegos de carácter competitivo.

Los cazarrecompensas entran en juego

STAR WARS BOUNTY HUNTER

Una de las figuras más carismáticas del universo Star Wars, el cazarrecompensas, por fin va a protagonizar una aventura de acción a su altura.





La ausencia de juegos decentes basados en el universo Star Wars va a acabar el mes que viene con la llegada de *Bounty Hunter*, un título protagonizado por uno de los personajes más atractivos de "Episodio II", el cazarrecompensas Jango Fett. Básicamente será un juego de acción pura y dura, con mucho disparo, bastantes toques plataformeros y una ambientación de lujo, pero con el atractivo de manejar a este personaje.

En *Bounty Hunter*, nuestro cometido será atrapar al dirigente de una peligrosa secta que, con su legión de fieles, está poniendo en peligro el orden de la galaxia. Para darle caza, disponemos de un amplio arsenal compuesto por todo tipo de armas (pistolas láser, lanzallamas...) y algunos gadgets, como un visor que nos permite identificar a nuestras presas o el Jetpack, con el que podremos volar y protagonizar algunas persecuciones memorables. Todas estas posibilidades, junto con otras que os desvelaremos el mes que viene, serán imprescindibles para sobrevivir en los 18 niveles que compondrán el juego, los cuales, todo sea dicho, estarán repartidos por algunos de los planetas más conocidos de la saga galáctica, como el desértico Tatooine. Sobra decir que en cada uno de ellos nos encontraremos con las razas más emblemáticas de las pelis, como los moradores de las arenas o los jawas, que tendrán en común un acabado gráfico sumamente sólido y fidedigno con los personajes de las películas.

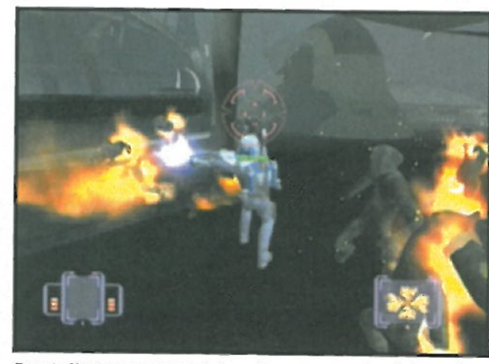
En fin, como incondicionales de Star Wars que somos, esta primera toma de contacto nos ha gustado, de verdad, más de lo que esperábamos, y promete superar en todo a anteriores juegos basados en la saga creada por George Lucas, tanto para PS2 como para PSOne.

LA CLAVE Si se solucionan algunos defectillos técnicos, podemos estar hablando de uno de los mejores juegos basados en Star Wars. **PRIMERA IMPRESIÓN**





Jango dispondrá de un montón de armas y gadgets, como este visor, con los que podrá dar caza a sus víctimas sin problemas.



Bounty Hunter **nos propondrá una inmensa cacería a lo largo de 18 gigantescos niveles repartidos por un total de 6 planetas.**

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Fecha prevista **19 de febrero**

Dos personajes y un destino

PRIMAL

Un mundo fantástico, dos personajes controlables, un montón de puzzles para resolver y mucha acción. ¿No os apetece probar lo nuevo de Sony?





SCEE Studio Cambridge, el equipo responsable de títulos tan conocidos como *C-12* o los dos *Medievil*, se estrena en PS2 con *Primal*, una aventura que promete ser tan intensa como espectacular.

La historia nos colocará en Oblivion, un fantástico reino entre el mundo de los mortales y la "otra vida" habitado por demonios. En este mundo, el Orden se opone al Caos en un perfecto equilibrio de poderes. Pero algo ha cambiado y las fuerzas del mal tienen más poder que las del bien. El equilibrio se ha roto y a nosotros nos tocará restaurarlo...

La principal novedad de *Primal* es que contaremos con dos personajes de igual protagonismo, cuyo control podremos alternar en todo momento. Por un lado, está Jennifer Tate, una joven humana "traída" de nuestro mundo, que ignora que posee poderes demoníacos. Y por otro, tenemos a Scree, una gárgola de apariencia inofensiva que en realidad es un poderoso demonio. Cada uno de ellos poseerá distintas habilidades y la "salsa" de la aventura estará en saber combinarlas para poder superar, siempre al lado de nuestro compañero, la gran cantidad de dificultades que nos esperan en forma de puzzles, combates, etc. Además, Jen se transformará en 4 tipos de demonio (según el mundo) y Scree podrá poseer estatuas, entre otras muchas cosas.

Cuatro reinos diferentes (cada uno con sus razas, personajes con los que interactuar...) y un apartado gráfico muy prometedor (donde destacarán, ya os lo adelantamos, unos excelentes efectos de luz) pondrán la guinda a una de las aventuras más prometedoras de los próximos meses. Ojito con ella.

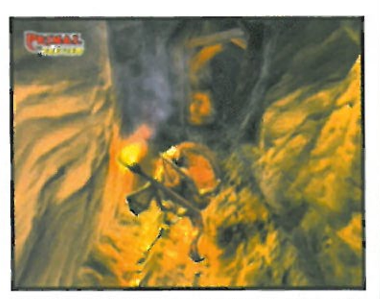
LA CLAVE	Por argumento, calidad técnica y la originalidad de los puzzles, *Primal* promete ser una aventura muy intensa y espectacular.	PRIMERA IMPRESIÓN MB

Jen podrá adoptar cuatro formas demoníacas, en función del mundo en el que nos hallemos.

Las secuencias de vídeo tendrán gran calidad.



La clave del juego será combinar las habilidades de los dos protagonistas en todo momento.



Cada personaje tiene sus habilidades. Scree, por ejemplo, puede levantar peso y Jen no.

Compañía **Sega** | Género **Musical** | Fecha prevista **12 de febrero**

Vuelve la reina del ritmo

SPACE CHANNEL 5 PART 2

La reportera más dicharachera del Universo traerá de nuevo su música y su glamour a PS2.



Ulala tendrá que liberar a los rehenes atrapados por una banda de androides, capitaneada por un misterioso personaje llamado Shadow. Ellos, agradecidos, la acompañarán en sus coreografías.





Si te gustan los juegos musicales, el nombre del Ulala te hará recordar el genial *Space Channel 5* de Sega. Pues bien, la segunda parte de las aventuras de la reportera espacial llegará a principios de año conservando intacta la mecánica de juego original: los malos bailarán ante nosotros y después tendremos que repetir con total exactitud sus movimientos, pulsando los botones y la cruceta del pad al ritmo de la música.

Como es lógico, la estética psicodélica y la música discotequera también se mantendrán, pero el juego también traerá novedades: Ulala ya no sólo bailará, sino que tendrá que tocar instrumentos como la guitarra o la batería y, además, en algunos de los nuevos temas oiremos cantar a los enemigos, algo que, si bien no influye en la jugabilidad, puede ser bastante divertido. También se incluirá un modo para dos jugadores simultáneos, en el que uno se encargará de los movimientos del pad y el otro de las pulsaciones de los botones. Eso sí, habrá que esperar para ver si los seis niveles de la aventura no se nos hacen cortos, y si la curva de dificultad está mejor ajustada que en la primera parte.

LA CLAVE Esta secuela conjugará el encanto y la jugabilidad del original con algunas novedades, aunque no revolucionará. **PRIMERA IMPRESIÓN** B

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **Enero**

¡Muerde el polvo, chaval!

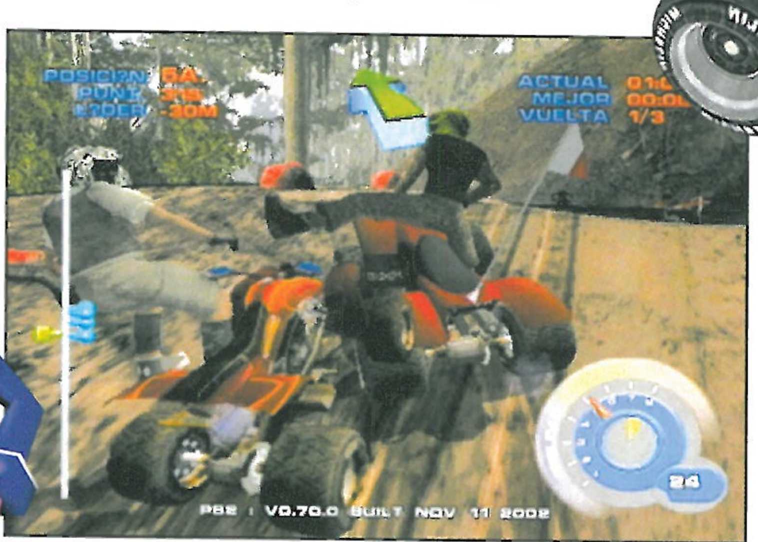
ATV 2: QUAD POWER RACING

¿Os gusta la velocidad extrema? Pues ojo con los quads de Acclaim que llegan pisando fuerte.

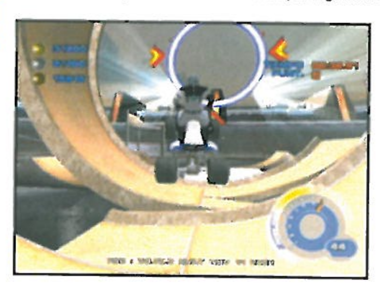
Después de desarrollar *Dave Mirra 2, Aggressive InLine* y *BMX XXX*, la división de Acclaim AKA ya tiene casi a punto su nueva propuesta. Su nombre es *ATV 2: Quad Power Racing* y será un trepidante arcade con los quads como absolutos protagonistas. Lo que más nos ha llamado la atención de momento es el generoso abanico de modos de juego para demostrar nuestra habilidad al volante de estas potentes motos de cuatro ruedas: campeonatos, pruebas de entrenamiento, contrarrelojes, modo Freestyle... Esta variedad de opciones se completará con un total de 17 pistas diferentes y más de diez pilotos para elegir, todos ellos reales.

En cuanto al estilo de juego, nos vamos a encontrar un arcade puro y duro, donde pisaremos el freno lo mínimo y en el que abundarán los saltos, las acrobacias y otros ingredientes propios de los arcades, como los turbos y hasta la posibilidad de derribar a los rivales de una patada...

Gráficamente la cosa pinta bastante bien, aunque todavía habrá que esperar un poco para saber hasta dónde es capaz de llegar.



ATV 2: Quad Power Racing será un arcade en toda regla. Como veis, no nos andaremos con chiquitas a la hora de ir a por la victoria. Además, si logramos tirar a un rival de su quad le "robaremos" su turbo.





LA CLAVE Aunque este subgénero ya está algo trillado, *ATV 2: QPR* lo tendrá todo para enganchar a los fans de la velocidad extrema. **PRIMERA IMPRESIÓN**  MB

Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **22 de enero**

Leña al mono... ¡¡¡qué son muchos y están locos!!!

APE ESCAPE 2

Uno de los juegos más originales y divertidos de PSOne saltará a los 128 bits convertido en algo más grande, más bonito, más adictivo y... con más monos.





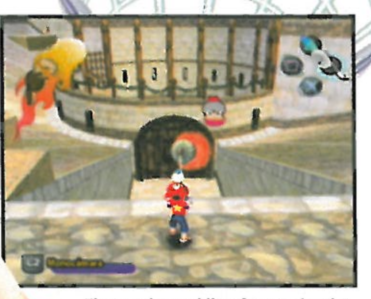
Sony ya demostró hace unos añitos lo divertido que podía resultar algo tan sencillo a priori como cazar monos. Derrochando calidad técnica, buen humor y un control revolucionario para la época, *Ape Escape* se convirtió por méritos propios en uno de los juegos más divertidos de PSOne. Ahora, sus padres piensan repetir la misma fórmula, pero a lo grande.

Así, en *Ape Escape 2* nuestro objetivo será también capturar monos. Dicho así parece muy sencillo, pero nada más lejos de la realidad. Los monos volverán a defenderse con todos los medios a su alcance, estarán mejor escondidos y serán más escurridizos que nunca. Menos mal que volveremos a contar con nuestro equipo de artilugios "clásico" para cazarlos, con cacharros como el "Hula Hop" o el cazamariposas, que se verá incrementado con nuevos gadgets, como el boomerang-plátano o un poderoso imán. Además, también podremos manejar nuevos vehículos como un mecha o un minisubmarino, que se añaden a los del primer *Ape Escape*. Con todos estos objetos no sólo atraparemos a los simios y acabaremos con los enemigos, sino que además nos permitirán acceder a ciertos lugares de otra manera inalcanzables.

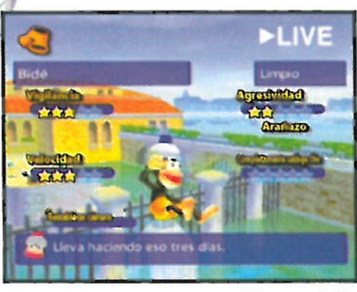
Como veis, el cóctel de diversión será prácticamente igual de explosivo que en el juego original, potenciado además por un nuevo modo para dos jugadores. 20 enormes niveles y tres minijuegos ocultos asegurarán muchas horas de diversión mientras cazamos a estos peculiares monos. El mes que viene lo sabréis todo sobre él.

LA CLAVE *Ape Escape 2* será tan adictivo y desternillante como la primera parte, pero con nuevos y jugosos añadidos. Muy prometedor. **PRIMERA IMPRESIÓN**

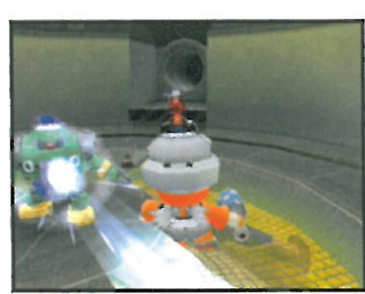




El control nos obligará a usar los dos sticks del pad para cazar a los monos.



¿Que os falta encontrar un mono? Pues usad el detector con cámara incorporada y listo.



Además de los vehículos presentes en el primero también habrá otros nuevos, como este mecha.

¡Ahórrate 5€ en la compra de cualquier juego al adquirir tu consola!

CENTRO MAIL

Superventas del mes

COLIN McRAE 3	59,95
SR. DE LOS ANILLOS: COM. ANILLO	59,95
FIFA FOOTBALL 2003	64,95
GRAND THEF AUTO: VICE CITY	64,95
NBA LIVE 2003	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
RATCHET & CLANK	59,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb	39,95
CONT. DUAL SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95

CONSOLA + CONTROLLER + DEMO RATCHET & CLANK 249,95



¡EXCLUSIVA! 59,95

Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUIA del JUEGO de REGALO





309,95
PS2 + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



309,95
PS2 + KINGDOM HEARTS + DVD SPIDERMAN





¡EXCLUSIVA!
299,95
PS2 + ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION 2



289,95
PS2 + THE GETAWAY





289,95
PS2 + WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II



¡Y con cualquiera de nuestros packs una demo de Ratchet & Clank de REGALO!



007: NIGHTFIRE

64,95

DRAGON BALL Z BUDOKAI

59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 64,95

GHOST RECON

59,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

64,95

HAVEN: CALL OF THE KING

59,95

MANAGER DE LIGA 2003

64,95

RACING AUTOMODELLISTA

64,95

THE GETAWAY

59,95

WORLD RALLY C. II EXTREME

59,95



AGE OF EMPIRE II: AGE OF KINGS 29,95

DEVIL MAY CRY

29,95

PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS


109,95

PLAYSTATION PS One 89,95

JAK & DAXTER


29,95

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X 29,95

DIGIMON 2003

29,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

7,95

FIFA FOOTBALL 2003 34,95

HARY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 39,95


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de diciembre al 15 de enero.

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

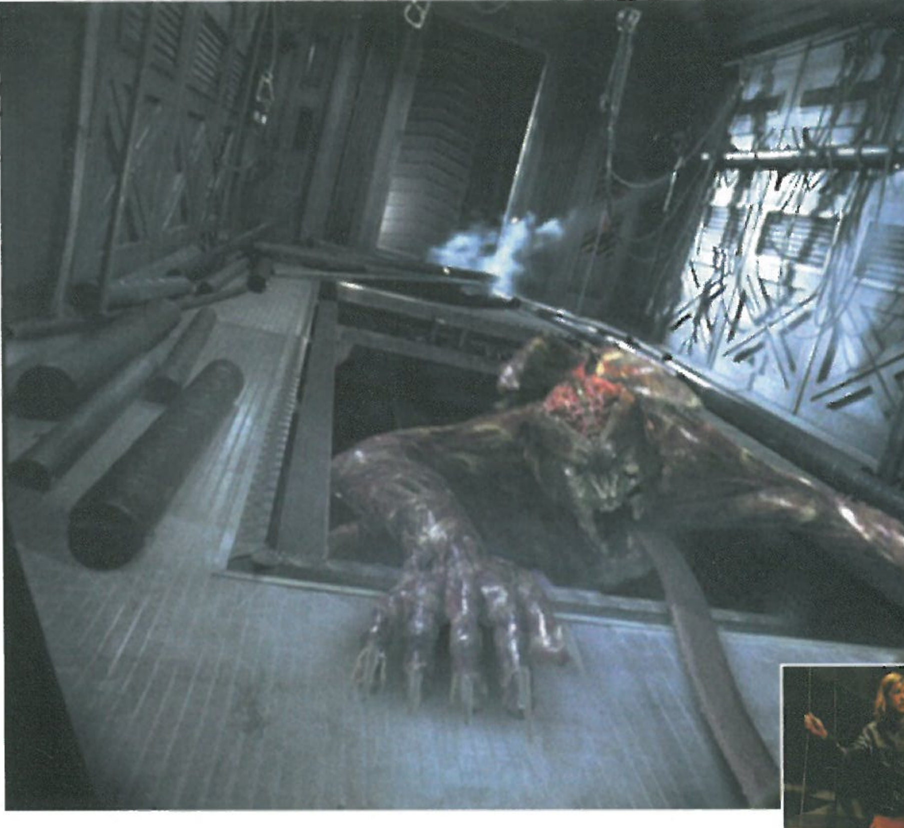
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

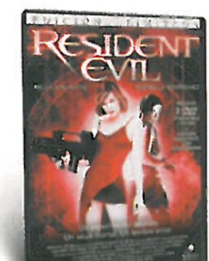
IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por internet www.centromail.es

A la venta en DICIEMBRE

- **2000 maníacos** (Manga Films • 18 €)
- **Alí** (Manga Films • 23,99 €)
- **Atando cabos** (Lauren Films • 24,01 €)
- **Bandits (Bandidos)** (W.Disney • 24 €)
- **Capitán Kronos: cazador de vampiros** (Manga Films • 17,99 €)
- **Dead Man** (Lauren Films • 18 €)
- **El Experimento** (Manga Films • 24 €)
- **El Monstruo del Armario** (Vellavision • 18 €)
- **El Sargento de Hierro** (Warner • 18 €)
- **Esperando la Navidad** (Disney • 18 €)
- **El Vengador Tóxico** (Vellavision • 18 €)
- **El Vengador Tóxico II** (Vellavision • 18 €)
- **Excel Saga Misión 6** (Walt Disney • 21,01 €)
- **Fall** (Universal • 24,01 €)
- **Firefox** (Warner • 18 €)
- **Ghost in the Shell** (Walt Disney • 21,01 €)
- **Holocausto Caníbal** (Manga • 18 €)
- **Ice Age (Edad de Hielo)** (Fox •24 €)
- **John Q** (Columbia • 23,99 €)
- **La cosa más dulce** (Columbia • 24 €)
- **La novia del diablo** (Manga Films • 17,99 €)
- **La leyenda del dragón rojo** (Columbia • 24,01 €)
- **Las primeras aventuras de Gustavo** (Columbia • 24,01 €)
- **Lilo & Stich** (Walt Disney • 24,01 €)
- **Mulholland Drive** (Columbia • 23,99 €)
- **No somos nadie** (Warner • 24 €)
- **Noche de Reyes** (Universal • 24,01 €)
- **Nuestros maravillosos aliados** (Universal • 27,02 €)
- **Pack C.S.I.** (Sav • 30 €)
- **Pack Cuéntame cómo paso** (Manga Films • 62,92 €)
- **Pack Grease + Fiebre del Sábado Noche** (Paramount • 36,03 €)
- **Pack Tras la línea enemiga + La delgada línea roja** (Fox • 36,05 €)
- **Pequeño Buda** (Lauren Films • 18 €)
- **Sargento Kabukiman** (Vellavision • 18 €)
- **Star Trek: The Next Generation 6ª temporada** (Paramount • 99,95 €)
- **Sucker el Vampiro** (Vellavision • 18 €)
- **Tentación Diabólica** (Vellavision • 18 €)
- **Tras la línea enemiga** (Fox • 23,99 €)
- **Un mundo perfecto** (Warner •18 €)
- **Viernes 13 7: La película** (Paramount • 24,01 €)
- **Viernes 13 8: Jason vuelve** (Parmount • 24,01 €)
- **Yo soy Sam** (Tripictures • 24,01 €)





■ El horror sí tiene forma

Resident Evil

La exitosa saga de videojuegos se convierte en una película repleta de acción, suspense y, claro, muchos zombis. Un virus es liberado en la Colmena, centro de investigación genética de la corporación Umbrella. El Ordenador Central cierra todas las salidas y mata a los empleados del lugar, los cuales se convierten después en zombis hambrientos de carne humana. Cuando un comando S.T.A.R.S. acude al lugar, sólo contarán con tres horas para evitar que el virus y los zombis lleguen hasta el exterior.

■ **Una fiel recreación del universo "Resident Evil", aunque tiene mucha más acción que suspense.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Filmax
Precio: 21 €.
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español. Dolby Digital 2.0: Inglés.

Subtítulos:
- Inglés y Castellano.

Extras:
- Biofilmografías.
- Website.
- Making of.
- Videojuego interactivo.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: B

■ Continúan las crónicas del vampiro Lestat

La Reina de los Condenados

Ni Tom Cruise, ni Brad Pitt ni Antonio Banderas protagonizan esta segunda parte de "Entrevista con el Vampiro", aunque la historia esté sacada del tercer libro de Ann Rice. La reina de todos los vampiros, Akasha, despierta de su letargo milenario atraída por Lestat, con el cual pretende dominar de nuevo el mundo.

■ **Para incondicionales del vampirismo. El resto, mejor abstenerse.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 24 €.
Discos: 1
Idiomas
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Alemán.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Alemán, Portugués, Francés, Italiano...

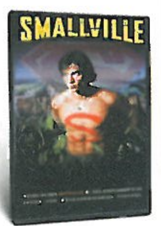
Extras:
- Comentarios.
- Escenas adicionales.
- Documentales.
- Tomas falsas.
- El concierto.
- Entrevistas.
- Galería fotográfica...

■ PELÍCULA: R ■ EXTRAS: B

■ Aprendiendo a ser un Hombre de Acero

Smallville

Una nueva revisión de "Superman", esta vez cuando es un joven estudiante de Smallville, que poco a poco va desarrollando sus poderes mientras a su alrededor suceden cosas extrañas. Este primer DVD sólo incluye el piloto. Esperamos que salgan más.



■ **Una especie de "Dawnson Crece" en el universo de Superman que da buen resultado.**

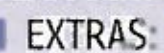
■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 18 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Alemán.

Subtítulos:
- Español, Ingles, Alemán, Portugués...

Extras:
- Escenas adicionales con comentarios.
- Mapa interactivo de Smallville.
- Del storyboard a la pantalla.
- Tráiler.
- Comentarios.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B







Una nueva amenaza para el cazavampiros

Blade II

Más acción, más vampiros, más armas y unos sorprendentes efectos especiales dan forma a la continuación de las aventuras de "Blade". En esta ocasión, Blade debe aliarse con sus enemigos para hacer frente a un enemigo común: una nueva especie de vampiro que amenaza ambos mundos. Atentos a los extras y a la intervención de Santiago Segura.

Si te gustó el primer "Blade", con esta nueva aventura vas a quedar alucinado. Los extras están a la misma altura.

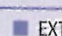
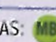


FICHA TÉCNICA

Distribuidor: TriPictures
Precio: 27,02 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital EX, 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Inglés, Castellano.

Extras:
- Comentarios.
- Escenas eliminadas.
- Música y efectos.
- Escenas alternativas.
- Documentales.
- Cuaderno del director.
- Tráilers.
- Imágenes.
- Guía de supervivencia del juego "Blade II".

PELÍCULA:  B EXTRAS:  MB



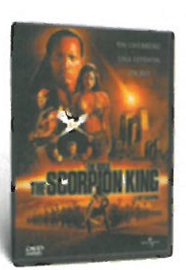


La Roca se convierte en guerrero

El Rey Escorpión

Llega en DVD esta película cuyo protagonista es El Rey Escorpión, personaje malvado que pudimos ver en "El Regreso de la Momia" e interpretado por el luchador de wrestling "La Roca". Amparados en el éxito de la saga "La Momia", el mismo equipo creativo nos cuenta la historia de cómo el protagonista, antes de volverse tan malo, consigue erigirse como rey en una época donde la espada y la fuerza son la única ley que vale.

Para incondicionales de la Espada y Brujería.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 27,02 €
Discos: 1
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Español. Dolby Digital 5.1: Inglés.

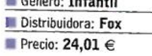
Subtítulos:
- Español, Inglés, Portugués, Polaco.

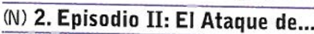
Extras
- Versión extendida con escenas adicionales.
- Comentarios.
- Tomas falsas.
- Versión alternativa de las escenas clave.
- Efectos especiales.
- Cómo se hizo.
- Documentales.

PELÍCULA: B EXTRAS: MB

LOS + VENDIDOS

(N) **1. Ice Age. La Edad de Hielo**
- Género: **Infantil**
- Distribuidora: **Fox**
- Precio: **24,01 €**





(N) **2. Episodio II: El Ataque de...**
(N) **3. Stuart Little 2**
(N) **4. Spirit: el córcel indomable**
(N) **5. Spider-Man**
(N) **6. La Bella y la Bestia E.E.**
(↓) **7. Harry Potter y la Piedra Filosofal**
(N) **8. Monstruos S.A.**
(↓) **9. El Señor de los Anillos**
(↓) **10. Peter Pan: Regreso a nunca jamás**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Spider-Man Edición Especial**
- Género: **Acción**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,99 €**

(N) **2. SW II. El ataque de los Clones**
(N) **3. Ice Age: La Edad de Hielo**
(N) **4. El Señor de los Anillos**
(N) **5. John Q**
(↓) **6. La habitación del Pánico**
(↓) **7. Monster's Ball**
(N) **8. Session 9**
(N) **9. La Guerra de Hart**
(↓) **10. Blade II**

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. El Señor de los Anillos E.E.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **59,99 €**

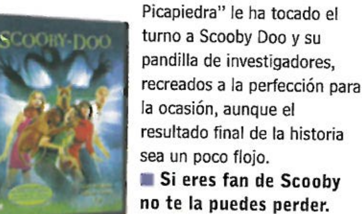


(=) **2. El Ataque de los Clones**
(=) **3. Spider-Man E.E.**
(N) **4. Resident Evil**
(N) **5. Blade II**
(=) **6. La Amenaza Fantasma**
(N) **7. El Sexto Sentido**
(↓) **8. Gladiator**
(↓) **9. Harry Potter y la Piedra Filosofal**
(N) **10. Los Otros**

La Máquina del Misterio de nuevo en marcha

Scoooby Doo

Las adaptaciones de exitosas series de dibujos animados son un jugoso filón que Hollywood aprovecha a la mínima. Después de "Los Picapiedra" le ha tocado el turno a Scooby Doo y su pandilla de investigadores, recreados a la perfección para la ocasión, aunque el resultado final de la historia sea un poco flojo.



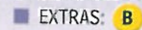
Si eres fan de Scooby no te la puedes perder.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 24 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Alemán.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Alemán, Portugués, Hebreo, Griego.

Extras:
- Imágenes nunca vistas.
- Documentales sobre el rodaje.
- Cortos.
- Retos interactivos.
- Vídeos musicales.
- Extras ocultos.
- Comentarios de los actores.



PELÍCULA: B EXTRAS: B

Ciencia ficción "a la española"

Acción Mutante

La ópera prima de Álex de Iglesia llega por fin en un DVD cargadito de extras. Un grupo terrorista formado por tullidos que están en contra de los cuerpos "Danone", secuestran a la hija de un rico magnate, dirigiéndose después al planeta "Axturias" para ocultar a su rehén.

Mucho humor negro y un buen guión aseguran un rato muy divertido.

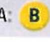
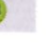


FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Manga Films
Precio: 23,99 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español.

Subtítulos:
- Español.

Extras:
- Dibujos originales.
- Storyboard.
- Imágenes del rodaje.
- Cómo se hizo.
- Figurines.
- Tráilers.
- Vídeo musical.
- Juego interactivo.
- Biografía y filmografía del director y los actores.
- Galería de fotos.

PELÍCULA:  B EXTRAS:  MB



Con el año 2003 recién estrenado, y con el dinero que han dejado los Reyes y Papá Noel en los calcetines todavía calentito, llega el momento de "invertir" en las mejores novedades del momento. ¿Qué tal os suenan **Primal, Star Wars Bounty Hunter, Ape Escape 2, Los Sims** o **Sly Raccoon**? El mes que viene los analizaremos todos para que no tengáis dudas sobre cuál elegir en vuestra primera compra del 2003. También os adelantaremos datos sobre **Devil May Cry 2** o **Tenchu 3** y os vamos a invitar a que nos ayudéis a elegir **Los Mejores** juegos del pasado año 2002. Además, os estamos preparando una **Comparativa de juegos de Plataformas**, **Guías Completas** para **Colin McRae 3**, **007 Nightfire** y **The Getaway** y algún que otro **Reportaje** sorpresa. Por supuesto, no faltarán nuestras secciones de **Trucos**, **Guía de Compras**, **Consultorio**...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A



PAGA 10 NÚMEROS
Y RECIBE 12

Por sólo
29´50€

+ ESTE EXCLUSIVO
ARCHIVADOR





906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h
y de 15h a 18h
de lunes a viernes)



902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D. 20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

Por problemas de logística sentimos no poder servir números atrasados

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España. • Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

¿QUIERES VER MÁS?





www.bmxxxx.com

Ya a la venta





PlayStation®2 XBOX